MSXマガジン 第6巻 第6号 通巻55号 昭和63年6月1日発行(毎月1回1日発行) 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

特集 自分の手でアドベンチャーゲームを作ろう!!
アドベンチャーツクール

■ショート・プログラム・アイランド

特別付録 THE プロ野球 激突ペナントレース
①攻略本 ②選手データ下敷き

SONY

ディスク内蔵！

そのうえ

連射、スピコンつき「ディスク内蔵マシン」は、

ソニーのF1XDだけ！

実力にあわせて、局面にあわせて、ゲーム・ス
変えて楽しめる！スピードコントロール機能

JIS配列キーボード

パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き

ディスクだ！
連射だ！
スピコンだ！

F1XD

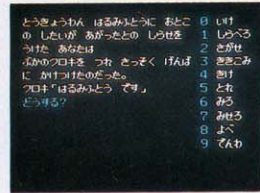
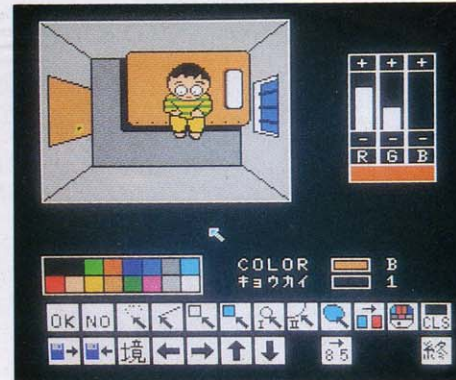
HB-F1XD
54,800円

HiTBiT MSX2

連射で、スピコンで、脳天ショックのオモシロさ。まさにF1XDのための人気ゲームた

スピコンだ！
連射だ！
「ゲームを
生かすも殺すも
マシンしだいよ」
イースの女神もF1XD派だ。
イース
毎秒最高24発！ここ一番でバツグンのパワーを
発揮する連射ターボ内蔵
HIT BIT
FDD
HB-F1XD
MSX2
2DD、3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵（大容量1MB）
かな、CAPロック等の集中インジケーター
パソコンプログラムもラクになる、独立10キー
ちらも
連射だ！スピコンだ！
分の F1 II
よろしく！
HB-F1II
¥29,800
秒24発もOK！
つための連射機能
ピードコントロール機能
ばやく動け！カーソルジョイスティック付き
見よ。ディスク版ゲームも、'88年は楽しさ倍加速！
アメリカで人気
No.1！の実績
RPGの歴史を創ったウルティマシリーズ究極版 謎の深さ、人物の多彩さ、…この空前のスケールに、
もう身震いが止まらない!!
ウルティマIV
Ultima IV
Quest of the Avatar
2DD×2
MSX2
©Richar Garriot／Origin Systems Inc. ㈱ポニーポニカ事業部 03-221-3161 ¥11,800
待望のMSX2版発売以来、圧倒的大ブーム！RPGの新しい時代をひらく未体験ワールド。
イース
©FALCOM
HBJ-G062D
新発売 ¥7,800
ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る！ムービーアドベンチャーゲーム。
J·E·S·U·S
ジーザス
©ENIX
HBJ-G063D
新発売 ¥7,800
歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。
信長の野望 全・国・版
信長の野望
全・国・版
©KOEI CO., LTD
HBJ-G064D
新発売 ¥8,800
シミュレーション・ウォーゲーム、話題の興奮傑作中国全土を制する英雄は誰だ
三國志
三国志
©KOEI CO., LTD
HBJ-G065D
新発売 ¥12,800

Magazine for Home Personal Computer System

他人が作ったゲームをプレイするだけじゃ、ものたりない。自分でもゲームを作ってみたい!! そんな、キミたちの希望に応えるのがアドベンチャーツクールだ。むずかしいプログラムの知識はいっさい不要。簡単なBASICのREM文でちょちょいのちょいとメッセージを書き込めば、たちどころにアドベンチャーゲームが完成する。おまけにグラフィックエディタ付きなのだっ!!

June 1988

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4503

すごいのなんのって大変なんですから、もォー!! 内容一新生まれ変わったMSXマガジンから愛を込めて、大プレゼント!!

ドンと行こう!

新装開店といえば、パチンコ店ですよね。どこそこのパチンコ店が新装開店するとなると、パチンコ好きな人で、開店前から長蛇の列ができたりする。新装開店のときは店のほうも採算度外視、赤字覚悟の出血大サービスで玉をジャンジャン出すからね。

でもって、MSXマガジンも誌面一新、内容一新の新装開店を記念しまして読者の皆様にモニタープレゼントしちゃおうというわけです。プレゼント商品のラインアップがこれまたすごい！　人気のハードからゲームソフトまで、どどどーんとあるのだ。よっ、太っ腹だね、お兄さん!!　と思わずヒザをたたきたくなっちゃう嬉しさだね。こんなチャンスは、そーそーあるもんじゃないぞ。キミもさっそく応募しよう。超豪華な商品がキミのものになるかも……よ。

A 3名 FS-A1F
松下電器産業（株）

➡コックピットと呼ばれる内蔵ソフトには時計やカレンダー、それに電卓などの機能があり、すぐにでも使える。

このMSX2マシン、ええわん!!と、みんなから親しまれているのが松下さんとこのFS-A1Fだ。コンパクトなボディーに2DDタイプの3.5インチ、ディスクドライブを内蔵している。付属のディスクには電話帳や住所録にも使えるカード型データベースやグラフィックエディタなども入っているのだ。今やMSX2にディスクドライブは必需品。MSX2の用途をグーンと広げる必須アイテムともいえる。こりゃ、とってもありがたいのだ。

B 3名 FS-A1FM
松下電器産業（株）

➡A1Fと変わらぬ外観だけど、これ1台にパソコン通信で必要なものがすべて組み込まれているのには驚きだ。

ディスクドライブ内蔵のA1Fに、さらに通信モデムまでも内蔵しちゃったのが、FS-A1FMだ。つまり、これ1台でパソコン通信に必要なものはすべてそろってしまうってわけ。これからパソコン通信を始めてみよーかな、という人には涙が出るほどウレシイよね。それにしても、このちっちゃなボディーになにからなにまでよく入ってしまうものだと、ただただ感心するばかり。コストパフォーマンスの面からも申しぶんないのだ。

C 3名 HB-F1XD
SONY

➡本体の赤い部分がディスクドライブになってて、横からディスクを差し込む。ディスクのアクセスランプなど、集中インジケータがカッコイイ。

なんといっても、HB-F1XDの魅力はゲームのスピードを自由に変えることができるスピードコントローラーと連射ターボが付いていることだよね。超ムズカシイ、シューティングゲームもこれさえあれば、らくらくクリアーなのだ。

もちろん、2DDタイプの3.5インチディスクドライブを内蔵しているので、続々と発表されるディスク版のゲームでも遊ぶことができる。大きめのテンキーも使いやすそうでマル。まさしく人々のヒットビットHB-F1XDなのだ。

D 3名 CPS-14F1
SONY

➡画面は鮮明なほどいいに決まっている。その点、このディスプレイは2000文字表示でMSXの横80文字のモードもキレイ。トリニトローン!

美しいグラフィックのMSX2なら、ディスプレイもいいものを使いたくなるよね。でもってソニーさんのCPS-14F1なら、細かいところまでクッキリ鮮明画像なのだ。自分でプログラムを打ち込んだりするときは2000文字表字だからMSX2の横80文字のモードにしっかり対応。打ち込みミスも発見しやすくなるね。また、グラフィックエディタで細かい絵を描くときも、実力を発揮しそーだ。

まだあったりする!

ソフトはこんな8種類なのだあ!

E 10名 THEプロ野球 激突ペナントレース

コナミ
MSX2

巷では今、野球がハヤッているそうで(本当かな〜)。日本では一番人気のあるスポーツなんだよね。そこでこの1本! おもろいでぇ。

⬆打つ! 守る! 走るっ! スタジオの興奮がキミのMSXに!! やったねパパ、明日はホームランだ(古い)!

F 10名 大戦略

マイクロキャビン
MSX2

他機種でも大人気の『大戦略』。ハードとソフトのお値段をトータルで見れば、一番安価でデキル! これだけでシアワセなのです。

⬆ひたすら攻めるか、はたまた守りに徹するか。少しの指令ミスも敵軍は許さない。チュドーン! ほらね。

G 10名 ファミクルパロディック

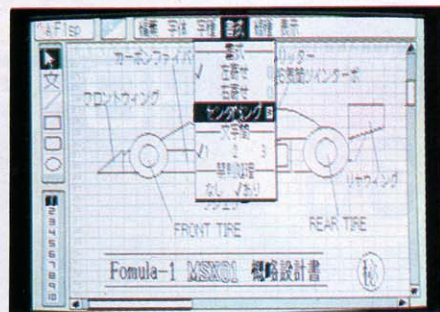
BIT²(ビッツー)
MSX2

「あー、この画面は」と思う人も少なくない、今までの人気ゲームをパロッてシューティングゲームにしちゃったのです。うっひょ〜!

⬆グラフィックのキレイさは秀逸。いにしえのゲームがパロディーとなって帰ってきた。全面クリアーなるか!?

H 10名 HALNOTE

HAL研究所
MSX2

実用的統合化ソフト、といってもチョットわかりにくいかもしれないね。まあ……便利なものなのですよ。使ってみればわかります。

⬆キミは見たか? 桜の花、うぐいす。そして、キミは聞いたか? 春の音。ハルノート。あ〜ん。やたら便利。

I 10名 パロディウス

コナミ
MSX1

まるでオモチャ箱をひっくり返したハチャメチャな部屋のようなゲーム(おいおい)。プレイしてみると、笑いがこみ上げてくるぞ!?

⬆『グラディウス』のぽよよぉ〜んバージョン(?)。宿敵バグから、愛と平和を守るため、タコは立ち上がった!

J 10名 ハイドライド3

T&Eソフト
MSX1、MSX2

軽快なBGMに美しいグラフィック、せまりくる敵の数々、そして謎、謎、謎。勇者は長い冒険へ。これで3度目の正直なのだあ〜!

⬆アクションロールプレイングの草分け的存在である、あの『ハイドライド』シリーズの3作目。スッゲーんだぞ。

K 10名 信長の野望・全国版

光栄
MSX1、MSX2

一度プレイすると、もうヤミツキ!! 戦国の武将になりきってしまうのです。史実を舞台にしてるから、すんなりと遊べるしね。

↑もし、あなたが信長だったら、どうしますか? 検地や刀狩りなんてやりました? 歴史に殴り込みどわぁ!

L 10名 ドラゴンクエストII

エニックス
MSX1

不朽の大作『ドラゴンクエスト』の第2弾だ。ロトの血をひく勇者は冒険の旅にでた。そして待ちうけるものは?(私にもわからない)

↑今や社会的センセーションを巻き起こしているドラゴンクエストシリーズ。数々の謎を解き、目指すはシドー。

以上の品をモニターとして進呈!

というわけなのだが、ただはがきを出せばいいってわけにはいかないよー、だ。送っていただく官製はがきには、2つのデータが書き込まれていなくてはならない。

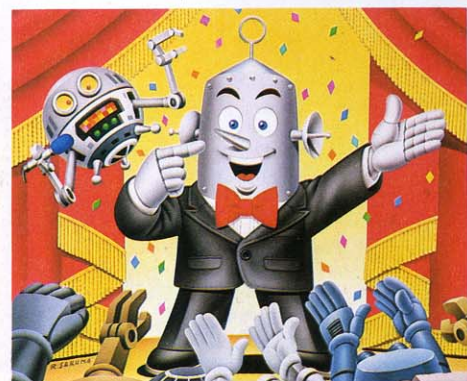
まず、1コ目。右にある、クイズに答えてもらわなければならない。○○○○となりました、の、○の中に漢字をそれぞれ入れてもらって、意味の通る文章にしてもらうのだ。○1コに対して、漢字が1コだから、漢字が4文字と、そういうことだよね。何を入れればいいのか!? というヒントは、いっくらでも転がってるでしょ。この4ページで大きく出てきた四字熟語といえば、内容一新とか新装開店とかだなあ。焼肉定食とか、長嶋一茂は入りそうもないし。では、やっぱり新装開店が入るのだろうか?

そうですね、やはり。新装○○と書いてくださいね。

世界で最難のクイズ!

MSXマガジンは
○○○○となりました

○の中に漢字を入れてください

新キャラクターの名前も考えてほしいのだ

名前をつけてあげてほしいのだ! カッコイイのにしてあげてね。

クイズの正解と、ロボット2人の名前、そして希望の賞品の記号をAとかBとか書いて、送ってください。抽選でプレゼント。

もひとつ考えて!!

クイズのほかにもう1項目。今月号から表紙に登場の2台のロボット。古めのレトロっぽいのと、丸っこいハイテク野郎。この2人に名前をつけてあげてほしいのだ!

名付け親になっていただいた方には、この12種類の賞品の中からお好きなものを1点さしあげます。

締め切りは、1988年5月31日の消印まで有効。必ず官製はがきで応募してくださーい。よろしくだ。

応募例だよ。締め切りは5月31日!!

●クイズの答え
○○○○
●ロボットの名前
タローさん
ジローさん
●欲しいプレゼント
○
〒107
東京都港区南青山6-11-1
青山大吉 03-486-1824

107
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
新装開店プレゼント係

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
新装開店プレゼント係

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
	1	1	ハイドライド3
	2	3	ドラゴンクエストII
	3	2	信長の野望・全国版
↑	4	18	新10倍カートリッジ
	5	5	三國志
	6	6	F1スピリット
	7	8	プロフェッショナル麻雀悟空
	8	7	シャロム
	9	4	沙羅曼蛇
	10	10	イース
	11	13	プロ野球FAN テレネットスタジアム
↑	12	16	大戦略
↑	13	19	上海
	13	9	アルカノイドII
	15	12	忍者くん 阿修羅の章
	16	—	めぞん一刻
	17	—	ザナドゥ
↑	18	—	抜忍伝説
	19	—	ドラゴンスレイヤーIV
	20	—	アシュギーネ 復讐の炎

今月から新装開店のTOP30。ランキングも20位から30位まで増えて、ソフトの動向がよりシビアにわかってしまうというわけ。これからゲームを買おうなんて考えている人は、これを参考にして自分にあったものを選んでね。さて今月の第1位は、先月に引き続きハイドライド3。でもドラクエIIが肉薄してるから、来月の順位は微妙だぞ。

ジャンル

アクション

ロールプレイング

アドベンチャー

シミュレーション

パズル

アプリケーション

テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、13ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年3月12日から4月11日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM	7,800円		6150
エニックス	MSX	メガROM	6,800円		5790
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	9,800円 9,800円		5490
コナミ	MSX	メガROM＋SRAM	5,800円		3830
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	12,800円 14,800円		3320
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		3080
アスキー	MSX2	メガROM	6,800円		2830
コナミ	MSX	メガROM	5,980円		2660
コナミ	MSX	メガROM	6,800円		2370
ソニー/ 日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		2360
日本テレネット	MSX2	メガROM	7,800円		2080
マイクロキャビン	MSX2	メガROM＋SRAM 1DD	7,800円 7,800円		2060
システムソフト	MSX2	2DD メガROM	5,800円 5,800円		1440
ニデコ	MSX2	メガROM＋コントローラー	6,800円		1440
HAL研究所	MSX2	メガROM	5,600円		1350
マイクロキャビン	MSX2	メガROM 2DD	6,800円 6,800円		1320
日本ファルコム	MSX MSX2	メガROM 2DD	7,800円 7,800円		1090
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		990
日本ファルコム	MSX2	メガROM	6,800円		820
パナソフト マイクロキャビン	MSX2	メガROM	6,800円		780

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	—	ヤシャ	ウルフチーム
	22	—	F-15ストライクイーグル	システムソフト
	23	—	ドーン・パトロール	ポニーキャニオン
	23	—	王子ビンビン物語	イーストキューブ
	25	—	パナアミューズメントカートリッジ	パナソフト
	26	—	アシュギーネ・虚空の牙城	パナソフト/T&Eソフト
	27	—	グラディウス2	コナミ
	28	11	死霊戦線	ビクター音楽産業
	29	—	信長の野望・全国版	ソニー
	30	14	ジーザス	ソニー/エニックス

1 ハイドライド3

なんとこれで発売以来3ヵ月連続の1位獲得。人気は衰えるどころか、これからますますエスカレートしていきそうな気配だ。広大なマップ上で展開される謎解きは、前2作以上にパワーアップ。でもハイドライドⅡよりは易しく作られているというから、素直な心を持ったキミでも、根性さえあればクリアーできるハズだ。

写真を見ればわかるように、画面の雰囲気はこれまでとうって変わって大人っぽいものに。メッセージ表示も日本語と英語の2種類が選べる他、文字フォントも専用のものを用意して気分はすっかりRPG。剣と魔法が支配していた世界に、首までドップリと浸かってしまおう。

ただひとつ残念なのは、人気のシリーズもこれが最終話。3作とおして舞台となっていたフェアリーランドとも、永遠のお別れとなってしまうこと。剣を持って走り回った思い出の地も、ボクたちの記憶の中へしまい込まれてしまうのだ。でも、いつの日か番外編を作ってくれることを期待しようっと。

読者のコメント

寝ても覚めてもハイドライド3。もうかれこれ2ヵ月はやってるってのに、ちっともクリアーできない。今ボクの心は巨大な塔の中をさまよったきり、どこかにいってしまったし……。学校が始まるってのに、こんなんでいいのかな。

東京都　山岸雅夫

2 ドラゴンクエストⅡ

社会問題にまで発展したドラクエフィーバー。MSX版のⅢの発売はもうちょっと先になりそうだけど、まずはMSXユーザー待望のドラクエⅡが、堂々2位に登場した。今回の集計にはMSX2版の発売が間に合わなかったようだけど、それでも1位と僅差の2位。MSX、MSX2ともに発売されるであろう来月の集計では、悲願の1位の座も狙えそうな勢いだ。

さて、一段とパワーアップしたドラクエⅡは、主人公の王子の他にお姫様やもうひとりの王子(こいつが頼りない奴なんだけど……)が加わり、合計3人でチームを組んで戦うというシステム。マップも前作に比べてやたらと広くなり、ついには船まで手に入れて、7つの(?)海をところ狭しと動きまわる始末なわけだ。

とにかく一筋縄では絶対に解けないこのゲーム。頭を悩ませ続ける人はまだまだ絶えそうもない。1ヵ月でも2ヵ月でも、心ゆくまでゲームにドップリ浸かって、ドラクエの世界をさまよってね。飽きるなんてことはないから安心だよ。

読者のコメント

ヤッター、ついにドラクエⅡを手に入れたぞ。これで、またロトの勇者たちに会えるんだ。うふうふ、こんなはがきなんか書いてないで、さっさとプレイしちゃお。バギバギ、ザオリク、マホトーン、呪文がおいらを呼んでるぜ。

新潟県　杉田健一

3 信長の野望・全国版

もうすっかりTOP 30のカオとなったこのソフト。全国統一の野望に燃えるユーザーたちの応援もあってか、最近では常にランキングの上位に入っている。とにかく、世の中のシミュレーション大好き人間の多さには、ビックリさせられっぱなしだ。

思えば今から10年以上も前。アメリカでブームとなったボードタイプのウォーゲームが日本に入ってきても、それに飛び付いたのは一部のマニアのみ。ゲーム時間も長くルールもやたらと複雑なものが多くて、一般人にはおいそれと手が出せるものじゃなかったのが現実。それが現在のように、だれもが手軽にシミュレーションできちゃうってのは、コンピュータのおかげなのかな。対戦相手を探す必要もないし、途中データのセーブもワンタッチ。ゲーム盤で部屋が埋まっちゃう心配もない。そしてやっぱり、なんといってもこの道一筋で頑張ってきた光栄さんあってこそ。これはもう、功労賞もんだね。

読者のコメント

ウォーゲームって、もっと面倒臭いものかと思ってたけど、始めてみたら病みつきになっちゃったよ～ん。今度は三國志にも挑戦してみよっかなーっと。

広島県　神田寛

4 コナミの新10倍カートリッジ

しかしまあ、コナミのパワーである。ゲームじゃないのに、なんと4位。まあ、バイオリズムとかレトロなゲームが封入されているとはいえ、ソフト周辺ソフトがランクアップされるなんて、これはもう、ひたすらビックリ。

このカートリッジを持つことにより、コナミのゲームのデータセーブやゲーム設定が自由自在になる。いかに、コナミのゲームが流通してるかを、この結果は物語っているんだろうな。

この新10倍カートリッジ、編集部でも重宝しております。画面撮影のときに、あらかじめ必要画面をディスクにセーブしておいたり、スピードを変えたり。ほんっと便利なもんですね。

5 三國志

信長の野望とともに人気のこのソフト。1万円を超える価格をものともせず、先月に引き続き今月もしっかりと5位の座をキープしている。うーん、このままだとシミュレーションのブームは、当分去りそうもないな。

このソフトの魅力は、とにかくスケールがデカイこと。なんせ舞台が広大な中国大陸だから、全国統一もただごとじゃない。じっくりと腰をすえて取りかからないとね。みんな、子供の頃からあこがれ続けてきた壮大な夢を、今シミュレーションの世界で体感してるって感じなのかな。せせこましい日常を吹き飛ばしてくれるぞ。

今月の注目ソフト!!

12 大戦略

信長の野望・全国版、三國志に続く、3本目のシミュレーションゲームの紹介だ。こちらの発売はマイクロキャビンから。メガROM版に続いてディスク版もリリースされ、ランキングもグ〜ンと上がってきた。先々月は残念ながら20位圏外に下がっていたものの、先月は16位、そして今月は12位と、トントン拍子で順位を駆け上がっている。ただいま絶好調のシミュレーションゲームだけに、これからの動きが楽しみだね。

ゲームの内容は、マニアも大満足の本格派。画面一杯にヘックス(ボードゲームでお馴染みの六角形のマス目。この上に自軍の戦力を配備して敵と戦う)が表示されたりすると、それだけで気分が盛り上がっちゃうね。ディスク版に自分だけの戦場を作れるマップエディタが付属したことも、うれしい機能アップだ。

また、ウォーゲームは初体験なんて人のためには、こんせつていねいなマニュアルも付いてくる。基本的な戦略から教えてくれるので、初めはそのとおりにゲームを進めていけばいいね。ある程度慣れてきたら、奇襲をかけたりなんてことも可能かもしれないよ。

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ　ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

店名	電話
庄子デンキ　コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店　パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

店名	電話
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱　テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス　コンピュータ　メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井　新宿店テクノ館　パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピューターショップ	☎03-477-3343
J&P　渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P　八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P　町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピューターショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21　高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21　前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋　サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711

中部

店名	電話
㈱ダイエー新潟店　パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線　本店4階	☎052-264-1534
九十九電機㈱　名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや　パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ　うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ　CSK	☎06-345-3351
J&P　阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ　エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン　パソコンランド	☎06-643-3217
J&P　テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱　日本橋5ばん館	☎06-644-1513
J&P　メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱　日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱　日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱　日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱　日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱　千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱　泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン　阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱　岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱　いばらき店	☎0726-32-8741
J&P　くずは店	☎0720-56-7295
J&P　高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱　せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱　池田店	☎0727-51-2323

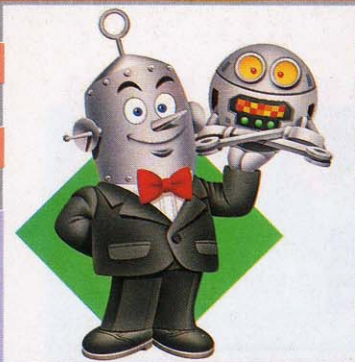
近畿

店名	電話
上新電機㈱　和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店	☎0734-32-5661
J&P　和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱　八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱　たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P　京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱　ながおか店	☎075-955-8401
パレックス　パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン　C スペース	☎078-391-8171
J&P　姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱　西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

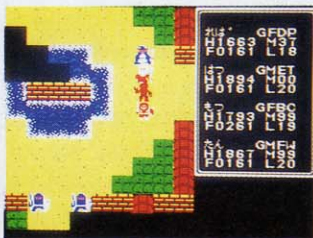
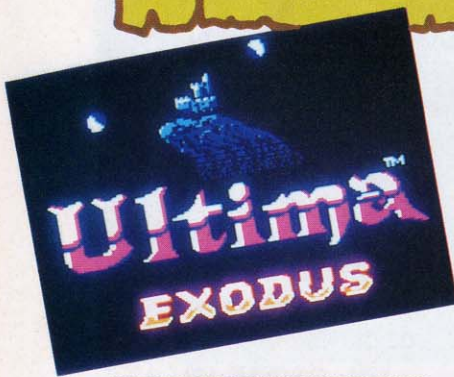
店名	電話
ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店　岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店　専門書センター	☎0878-51-3733

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト　福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン　福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート　トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー　宮崎店	☎0985-51-3166

MSX NEW SOFT

発売直前、直後のソフトを大紹介！　さて、キミは、どのソフトがお気に入りかな？　ところで、最近、ディスク版のゲームもふえてきているみたい。ディスクの普及率が上がっている証拠だな、やはり。

Ultima
えらばれし戦士たち　エクソダスを倒す

平和なソーサリア大陸に危機が訪れた。それは、大蛇エクソダスの出現だ。ロードブリティッシュ王は４人の戦士を呼び、エクソダスを封じろと命じた。

⬆まず町へ行って、いろんな人と話をする。これ、基本ね。メモの用意もね。

⬆この穴はムーンゲートといって、２つの月の満ち欠けに関係がある。と思う。

⬆海賊から船を奪い取ると、いろんな島や町に行けるのさ。後半では大活躍だよ。

『ウルティマ』の世界、ソーサリア大陸は広い。とて～も広い。大陸自体はそれほどでもないが、奥行きがあるのだ。あまりナメてかかると、痛いメにあうゾ。心してかかれ！　また、ソーサリア大陸を照らす２つの月が時の動きを表わしているが、この月も重要なのだ。

スリルとサスペンス？ ブラックアウト効果とは？

ブラックアウト効果っていうとちょっとわかんないかもしれないけど、まあ、要するに障害物の先が見えない、日常ではあたりまえのことなのです。森の中では視界が狭いとか、壁の向こうは何にも見えないとか。3Dダンジョンもそうだけど、なかなかリアルでいいと思いません？　思いなさい！

街で

⬆お、あそこに行けるな。何があるのかな～。ワクワクワク！

⬆やや、女のコだ。ひゃっほ～、と思わずスキップしてしまう？

⬆へぇ～、病院だったのか。なあんだ、つまんないの。ちぇっ。

マップ上で

⬆恐れを知らない戦士たちは、ズンズン進むぜ。それっおお！

⬆のひょ～。視界が狭くて、ちょっぴり怖い。いやだなぁ～。

⬆あ、洞くつだ。入ってみようか。いや、待て。ロウソク忘れた！

職業の数は、なな なんと11種類!!!!

ひえ～！　職業の種類が11種類もあるんだから～。それぞれのイメージグラフィックもカワイイし。なんだか楽しくなっちゃうね。

でも、こんなにたくさんの職業から4人を選ばなきゃならないのだから、慎重にね。

盗賊

⬅器用さがとびぬけている。どれくらいとびぬけているかというと、富士山なんてひとっとびなのだ(うそ)。宝箱のワナをチョイとはずすのだ。

僧侶

⬅法力、魔力ともにかなり使える強力なキャラクターだ。でもそれだけ。ほかはまるでダメときている。まあ、組み合わせ次第ってとこかしらね。

戦士

⬅なんといっても戦闘に強い！　気は優しくて力持ち。ヨロイだってすべて使いこなせるし、武器だってなんでも使えるぜ。でもほかの能力はゼロ。

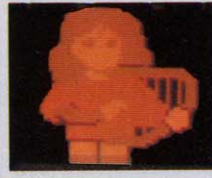
山賊

⬅攻撃力はバツグン。ただし防御力がちょっと。器用さもいくらかあるし、無難な仕上がりを見せている。獣族がベストだと思う。うーむ。

化学者

⬅彼の武器は強力だぜ。敵に硫酸かけたりするのだ。おまけにダンジョンではアルコールランプを使うしさ(うそ)。魔力と器用さがチョチョイ。

⬅法力ならこの人だね。小人族のシスターなら、法力値の高さはバスト、いやベストだ。とても重要だね。ここいらへん、ゼヒ、パーティーに！

詩人

⬅ファニーフェイスとはうらはらに、攻撃力が高い。美しい花にはハゲ、もといトゲがあるとはよく言ったものです。魔力も使う。でもねぇー。

レンジャー

⬅真っ赤な太陽、5人揃って、ゴレンジャー！　なあんてね。これらの職業の中ではもっともオールマイティーなのだ。使い方に悩んじゃうね。

⬅魔力ならこの人だね。でもね、防御力、攻撃力は限界が低いのだ。体が弱いのね。かわいそうだけど、その弱い体でガンバッてほしいね。

魔女

⬅いくらか器用で、法力もある程度使える。パーティーの組み合わせに幅を持たせてくれる。いわば、補助的な役割といえるだろう。ナカナカだね。

騎士

⬅さすがに戦闘に強い。そのうえ法力まで使えてしまうのだ。なかなか強力だぜ。シビレちゃうぜ。ヒュー。種族との組み合わせは慎重にね。

ウルティマ式バトルモードだ!!　やったね！

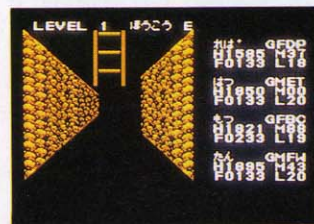
ウルティマ式の戦闘方法は独特だ。まずパーティーの先頭のキャラクターのアクション！　そして2番目、3番目……。4人のアクションが終わったら、こんどはモンスターが1匹、2匹、3匹、とアクションをする。アクションとは、移動、攻撃、魔法、道具の使用だ。

⬆あっと敵だ。ここは清水の舞台から飛び下りた気分で戦ってしまうしかないね。

⬆戦闘シーン。飛び道具があれば有利に展開するよ。あとはフォーメーションね。

⬆敵に勝つと宝箱が出る。ラッキー！　中にはいくら入ってるかな。へへっ。

ダンジョンだって3Dだ　迷うなよ!!

迷いやすくて困ってしまう、この3Dダンジョンは、ソーサリア大陸のいたる所にあるのだ。ここに入らなくてはゲームは全然進まないので、怖がらずに、積極的に入ろう。でも、ある程度レベルが上がってからのほうがいいみたい。宝もどっさり、敵もどっさりだよ。

⬆さあ、ダンジョンに入りました。中は暗いのでロウソクか魔法で明かるくしよう。

⬆こんなところに泉がある。毒が混じっていたりするので、飲むかどうか迷うね。

⬆もちろんダンジョンにも敵がいる。なかなか強い。おまけに逃げられないのだ。

キャラクター作りは慎重にね

これは便利!!

キャラクターのバリエーションの豊富さは、このゲームの魅力のひとつだ。5種類の種族と11種類の職業から好きな組み合わせを選び、50の能力値を4種の能力にふり分ける。もう、キャラクターのバリエーションは無限ともいえるのだ。その中から4人を選び、旅に出るのだ。能力値のふり分けは、これからの冒険の旅を左右するぞ。

⬅上のキャラクターがカワイイのです。

➡イージーモードでキャラクター作り。楽チン。

⬇なんか難しそうだけど、そうでもない。

ウルティマの基本画面

ふたつの月の満ち欠け

このふたつの月は、冒険の進行には不可欠なのだ。ビコーズ、ムーンゲートは、この満ち欠けによって左右されているからなのだ。

モンスター

モンスターは、とてもキレイ好き。特に髪の手入れは欠かさない。モンスタートニックシャンプー、なんてね。うじゃうじゃいるのさ。

パーティー

冒険する4人の勇者たちをひっくるめてパーティーという。ビンゴゲームとかするわけではないよ。

ヒットポイント

いわゆる生命力のことです。もちろん、これがゼロになると、「うっ、ぐえ〜、バタム！」と死んでしまう。

食料

腹が減っては戦はできぬ、とはよく言ったものです。でも、武士は食わねど高楊子、とも言うよね。うーむ。

レベル

敵をビシバシやっつけて、経験値を増やしたら、ロードブリティッシュのところでレベルを上げてもらおう。

健康状態

G	P	C	D	A
良好	毒	カゼ	死	灰

性別

M	男性
F	女性

種族

H	人
E	妖精族
D	獣族
B	小人族
F	魔族

職業

F	戦士
O	シスター
W	魔術師
T	盗賊
P	騎士
B	山賊
L	詩人
I	魔女
D	僧侶
A	化学者
R	レンジャー

れば	GFDP
H1657	MM37
F0167	L18
はつ	GMET
H1888	M00
F0167	L20
もつ	GFBC
H1787	M99
F0267	L20
たん	GMFW
H1861	M99
F0167	L20

マジックポイント

魔法を使うと、これが減る。もちろん、魔法の種類によって、減り方も違うのだ。魔法は計画的にね。

職業とその特性

こういう職業には、やはり得意、不得意というものがある。この表を参考に、自分なりのパーティーを！

職業＼特性	持てる武器の限界	持てるよろいの限界	つかえる呪文	つかえるMP	器用さ
戦士	すべて	すべて	つかえない	―	なし
シスター	こんぼう	青銅のよろい	法力系	法力値すべて	なし
魔術師	ナイフ	布の服	魔力系	魔力値すべて	なし
盗賊	青銅の剣	革の服	つかえない	―	優秀
騎士	すべて	鉄のよろい	法力系	法力値の半分	なし
山賊	すべて	革の服	つかえない	―	普通
詩人	すべて	布の服	魔力系	魔力値の半分	―
魔女	こんぼう	革の服	法力系	法力値の半分	普通
僧侶	こんぼう	布の服	両方	高い方の半分	―
化学者	ナイフ	布の服	魔力系	魔力値の半分	普通
レンジャー	銅の剣	竜のよろい	両方	低い方の半分	普通

ウルティマの呪文はこんなにある

魔力系

戦闘シーンで、敵に有効な攻撃用の呪文。それもナカナカ強力な呪文が揃っているのだ。よく世話になるよ。

呪文	消費MP	有効モード	効果	呪文	消費MP	有効モード	効果
クンテ	00	戦闘時	特定の敵を倒す（オーク、トロル、ゴブリン）。	メラー	40	ダンジョン	ダンジョンを明かるくする。ラーよりも長持ち。
メドラ	05	戦闘時	敵に火の玉を投げつける。威力は弱いけど。	アシュラム	45	すべて	すべての法力系の呪文が使えるのだ。やった！
ラー	10	ダンジョン	ダンジョン内を明かるく照らす。効果は短い。	ダクンテ	50	戦闘時	どの敵にも有効な多数同時攻撃ができちゃう。
シーラ	15	ダンジョン	ダンジョン内で1階下にワープしてしまう。	トドメラ	55	戦闘時	1匹を目標とした、最高の攻撃呪文なのです。
ウーラ	20	ダンジョン	ダンジョン内で1階上にワープする。脱出用。	アルテラ	60	すべて	時間を止めちゃう。パーティーは動けるぞ。
メドラス	25	戦闘時	メドラをちょっとパワーアップしたものだよ。	ダクメンテ	65	戦闘時	ダクンテのパワーアップ版。なかなかキクー！
カルーラ	30	地上	他の場所にテレポートする。なかなか便利。	ダキニ	70	戦闘時	敵グループのヒットポイントを奪い取るのだ。
ゴメドラ	35	戦闘時	メドラスをさらに強力にしたもの。ヤァリー！	ナムソキア	75	戦闘時	まさに究極の攻撃用の呪文。敵に同時攻撃だ。

法力系

魔力系と違って、法力系は防御的なものが多い。ウネムやアリ、アルトコなど、パーティー思い、だしね。

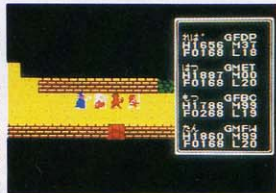
呪文	消費MP	有効モード	効果	呪文	消費MP	有効モード	効果
クーン	00	戦闘時	スケルトンやグール、ゾンビに有効な攻撃用。	セクイト	40	ダンジョン	どこからでも地上にもどれる。まあ、便利！
ウネム	05	地上 ダンジョン	宝物のワナをはずすときに使用する呪文。	ホミー	45	ダンジョン	ダンジョンを明かるくする。ミーよりも強力だ。
アリ	10	すべて	仲間のヒットポイントをちょっと回復させる。	アリナミ	50	すべて	仲間のヒットポイントをドーンと回復する。
ミー	15	ダンジョン	ダンジョン内を明かるく照らす。長持ちしない。	ビエダ	55	地上 ダンジョン	パーティーの今いるところのマップが見られる。
ウーダ	20	ダンジョン	ダンジョン内で1階上にワープしちゃう。	スクーン	60	戦闘時	1匹の敵めがけて強力な火の玉を投げつける。
シーダ	25	ダンジョン	ダンジョン内で1階下にワープするのです。	サラマンド	65	地上 ダンジョン	死んだ仲間を蘇生させることができる。
ヨーダ	30	ダンジョン	他の場所にテレポートする。ガチョオオーン！	エスクーン	70	戦闘時	複数の敵に強力な攻撃を同時に行なうんだぜ。
アルコト	35	地上 ダンジョン	解毒の呪文。痛いの痛いの飛んでいけえー！	リインカ	75	地上 ダンジョン	灰になっちゃった仲間の体を復活させてしまう。

ファンタジータイプのロールプレイングゲームの名物ともいえる魔法。攻撃用の呪文を主とした魔力系と、防御呪文が揃っている法力系の、2系統に分かれている。最初のうちはわかりづらいかもしれないけど、少しやってみるとだんだん理解できるハズ。いろいろ試してみよう。習うより慣れろだ。

そして、武器や防具、それにアイテムも紹介してしまったのだ。こんなにやっちゃって、ごめんね。

➡うーん、今のマジックポイントはぁ……。

アイテムも紹介しちゃえ!!

アイテムは武器、防具、道具に分けられる。これからの長い冒険にはアイテムは欠かせないのだ、絶対！

武器

広大なソーサリア大陸を舞台にしたゲームにしちゃあ、武器の数は少ないなあ。でも、それ以外に……。

ナイフ
離れた敵に投げつけられるが、1回使うとなくなる。

こんぼう
ナイフよりも強力。しかし接近戦しか使えないのだ。

パチンコ
遠くの敵にも攻撃できる。まずはこれだね、やはり。

石のオノ
こんぼうより強力。これも接近戦用だけど。

吹き矢
離れた敵を攻撃できる。パチンコよりも強力だぜ。

青銅の剣
接近戦の武器としてはオーソドックスなものだね。

やり
近くの敵しか攻撃できないけど、けっこう強力。

まさかり
接近戦用。しかし、破壊力はファンタスティックさ。

防具

武器と同様、防具も戦闘時や宝箱のワナから守ってくれる大切なものだ。まあ、強けりゃいーんだね。

布の服
まあ、普通の服だけどね。最初から着ている。

革の服
とても軽い防具。だが、強い敵の前では無力なのだ。

青銅のよろい
よろいの中では、一番安い。でもなかなか使える。

鉄のよろい
かなり強力だ。これを装備すれば、まずはひと安心。

竜のよろい
ものすごーく強い。でも、装備できないキャラも。

道具

パーティーの冒険の旅を楽にしてくれるアイテムの数々。店で買ったり、敵からネコババしたり……。

ロウソク
暗いダンジョンに灯をともす。時間制限があるのだ。

魔法のカギ
どんなとびらでもこれで開く。1個で1回だよ。

ジプシーの玉
これを使うとマップ上での現在地がわかる。

時の砂
敵の動きが一時的にストップする。ありがたいね。

船
海賊を倒し、これを奪ってしまおう。そして海へ！

ロールプレイング
■ポニーキャニオン
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■5月21日発売
■価格6,800円

テスタメント

最初から最後まで、とにかく気持ちよく弾を撃ち続けられるゲームが登場した。それがこのテスタメント。画面を8方向にスクロールさせながら、襲いくる敵をバッシバッシと倒していこう。積もり積もったストレスも一気に解消だ。

⬅ゲームスタート直後の画面。武器はピストルだけ。パワーレベルも低いので、まずはハンバーガーを食べて、体力を回復させよう。

気分爽快・元気一発の 8方向！ スクロール・シューティング

伝説の大陸が復活！

この物語の主人公は、フランス人の探検家ライール。彼は第3の聖書であるテスタメントに記された、ディオドラン大陸の伝説を信じていた。その伝説とは、21億年もの昔に5つの首を持ったペンタドラゴンを首長とし、さまざまなモンスターたちが独自の宗教と文明を作りあげ、栄華を極めていたというもの。しかし彼らの信仰した邪教に神は怒りを示し、ついにはペンタドラゴンもろとも、大陸は海底深くに沈められたという。

そして時は流れ、今、海底で目覚めたペンタドラゴンは、ディオドランの大陸を復活させた。昔と同じように、モンスターたちで満ちあふれた大陸、そして邪教。神からの啓示でこのことを知ったライールは、独りディオドラン大陸へと向かったのだ。

……とまあ、ここまでが物語の発端。ゲームはライールがディオドランの地に足を踏み入れたところから始まる。しっかし、ここまで読んできて、みんな何か思い出さない？ 一介の探検家にしてはあまりのタフネスさ、そして好奇心旺盛なこと。そう、腰から下げたムチがトレードマークの考古学者、インディアナ・ジョーンズその人といっても過言ではないのだ。

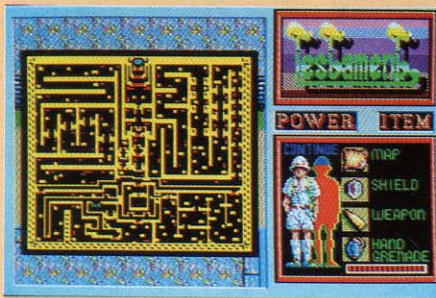
不幸にして(?)冒険をともにしてくれる美女は登場しないけど、歴史を一から塗り替えてしまう考古学上の大発見は、キミに多大なる名声をもたらすハズ。スリルと冒険を求める探検家としての血と、大いなる野心を胸に抱いて、人類未到の大陸に歩を進めよう。頼りになるのは、鍛えぬかれた自分の肉体だけだ。

⬆武器は一応揃ってるけど、敵が続々と出てくるので気が抜けない。画面はMSX2ならではの美しさ。

マップを開いて作戦を練ろうね

テスタメントの各面は、なんと135もの画面で作られている。だからやみくもに歩き回っていてもラチがあかないというわけ。そこで注目したいのが画面上に落ちているマップ。こいつを拾うと、各面の全体の構成が把握できるようになる。下の写真は1面のマップで、ESC(エスケープ)キーを押すことで画面に表示される。

ゲームを効率よく進めるには、このマップを見て自分の位置を確認し、ステージクリアーとなる出口への最短路を探ることが重要だ。ただこれだけでは情報が不十分なので、自分なりに紙にマッピングすることも大切。まあ1面くらいなら、画面上でマップを確認しただけでクリアーできそうだけど、面が進むにつれてそれも難しくなる。画面に落ちているマップは、オマケくらいに考えた方が無難かもしれないよ。

中キャラはすぐには襲ってこない 間合いをはかって攻撃しよう！

⬅いきなり女の首が浮いてるってのもゾッとしないな。メデューサみたいな髪だけど、石になってないでシッカリ闘おう。

➡逃げる敵に追いすがってトドメをさす図。間違っても、この逆にならないようにガンバロウね。

⬆クモの化け物が登場。まだ1面だから余裕で倒せるけど、先へ進むとそうはいかない。

⬆アイテムが集中して落ちているところ。思わずニンマリしたりして……。どこもこんなふうだと、苦労はないんだけどね。

アイテムを集めよう

いくら体力に自信があるからといって、やみくもに突き進んでいったのではクリアーは到底ムリ。1面も終えないうちに(ちなみにテスタメントは135画面分で作られた面が7面＋ペンタドラゴン面＋隠しステージ？面という構成)、玉砕してしまうのがオチだ。「3番、2回生や〜まだ太郎、イッキ行かさせていただきます！」的な体育会系ノリは、ここでは一切通用しないのだ。

そこで、効果的なゲームの進め方はといえば、画面上に落ちているアイテムを最大限に利用すること。それぞれのアイテムの効用は右に示したとおりだ。パワーアイテムがハンバーガーってのは、思いっきりハズシタ感じもするけど(あれだけ、プライドが高いおフランス人が、米国人の食い物を食べるとは思えないもんね)、ライフルやショットガンはヒット作。これがあってこそバンバン敵を撃ちまくる、テスタメント特有の爽快感が満喫できるというわけ。

基本的にはパワーゲージに注意しながら、アイテムを駆使して敵を倒していけばいいテスタメントだけど、ところどころにトラップが仕掛けられているから、そう簡単には話が進まない。そこでチェックしておきたいのがマップの存在。各面ごとにどこかに必ず落ちているはずだから、しっかり拾っておこう。そして理想的には、これを参考にして自分なりのマップを仕上げること。どこにトラップが仕掛けられていて、どこに何のアイテムが落ちているか……これを知らずして、テスタメントはクリアーできないぞ。

さて、最後にゲーム展開を確認しておくと、敵モンスターたちを倒しながら出口(EXIT)までたどり着けたら1面クリアー。面によってはワープゾーンがあって、これをうまく利用して進まないと、出口へたどり着けないこともある。そして7面までクリアーするとペンタドラゴンの面へ進め、これを倒すと感動のエンディングが待っているという仕組み。先は長いから頑張ってプレイしてね！

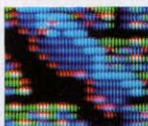
アイテムの効果を確認して、クリアーを目指せ！

★POWER

〈ハンバーガー〉
⬅敵と闘って消耗した体力を、回復してくれるのがハンバーガー。右のパワーゲージを確認しながら、余裕を待って疲労回復に努めよう。ただ体力が満タンのときに食べると、腹痛を起こして動きがニブクなるから要注意。食いだめはできないからね！

★WEAPON

〈ライフル〉
⬅真っ正面と左右45度の方向に、3発同時に弾を発射する。後から敵が襲ってくると弱いけど、前へ前へと突き進んで行くときには効果的だ。

〈ショットガン〉
⬅前後2方向に弾を発射する武器。グルグルまわりながら歩くと、自分のまわりに弾幕を張ることができる。この爽快感はテスタメントならでは。

〈バズーカ〉
⬅前2方向へ弾を発射する。連射アイテムを取ると、1秒間に24発なんてワザも。はやくここまで武器をパワーアップしたいもんだね。

★HAND GRENADE

⬅ハンド・グレネード、はやい話が手榴弾。画面中の敵を全滅することができ、中キャラに対しては5発分の威力がある。一度に15発まで持てるので、見つけたら拾っておこう。

★MAP

⬅ゲーム中、ESCキーを押すことで見ることができる。緑の点滅が出口、赤の点滅がプレイヤーの現在位置、そして赤のドットがアイテム（何のアイテムかは不明）のありかを示している。

★SHIELD

⬅敵からのダメージを半減してくれるアイテム（探検家が盾を持つというのも何だか変な話だけど……)。盾がおかしければ、防弾チョッキを着たと思えばいい。何にせよ必ず取っておこう。

★REPEAT

⬅気合いの玉、と呼ばれる連射アイテム。一定時間だけ有効で、ひとつ取ると半連射。ひとつ目が効いてるうちにふたつ目を取ると最大連射（1秒間24発）となる。気合いを入れて取るベシ。

★LAILLE DOLL

⬅ライール人形。ゲームオーバーになったとき、その場所からのコンティニューを可能にしてくれるアイテム。ただし多く取っても無効なので、そのつど探して手に入れなくてはならない。

★WARP & EXIT

⬅ひとつの面をクリアーするには、このEXITのところまで達しなければならない。WARPは各面の中で行なわれるけど、どこにつながっているかはわからない。マッピングしながら進んでいこう。

ヤッター1面クリアーだ！

⬅画面中央のEXIT OKに乗ると1面クリアー。面が進むと、ワープゾーンを使わないと出口に行けなくなるから、クリアーが一段とシンドくなるぞ。

シューティング
■バショウ・ハウス
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格6,800円

ヒザを正してRPGに取り組んでた人がやると、思いっきりカタすかしを食ってしまいそうな『王子ビンビン物語』。愛(?)と笑いと戦いの旅がキミを待っている。

⬆「スケベの甲斐性なし！」という実の母・王女のセリフで、王子の人柄も知れようというもの。人望は厚くないな……。

逃げた女房にゃ……

「にぃ～げぇ～た～、にょ～おぉぼうにゃ～、未練は、なぁ～い～がぁ～」なんて歌が昔あったけど、このソフトはまさにそんなノリ。所は紀伊国屋王国、時は剣と魔法が世界を支配していた中世といったところかな。女と見ればちょっかいを出しまくる、放蕩王子(早い話が主人公。つまりキミのこと)がおりましたとさ。

で、まあ、この王子。カドが立たない程度に遊んでりゃいいものを、ちと度が過ぎたばかりに、お妃の白雪姫がアイソをつかして家出する、という窮地に立たされる。ここで「バーロー、俺の浮気を許せねぇような奴ぁ、こっちから願い下げだぜ！　とっとと、出て行きやがれ」てな具合にツッパッちゃえばカッコいいんだけど、ただの女ったらしにそんな度胸もなし。結局、世間体を気にした王女（つまりキミの母上だよ）の怒りに触れ、「姫を連れ帰るまで城には入れてやらない！」と、武器も持たされずに城外に放り出されたというわけ。まっ、当然ですわな。

だから、はじめの歌詞に続くのは、「せ～けんてい～、きぃ～に～す～るぅ～、お～ぅじょがぁ～こわい～」と、いったところかな。うーん、なさけない話だ。

⬆城を追い出されたばかりの王子。まずは町を見つけて武器や防具を揃えよう。それまでは戦っちゃダメ！

ゲーム進行は本格派

シナリオ自体はかなりオチャラケタものになってるけど、ストーリー展開は本格的。だから気を引き締めて取り組まないと、一生荒野をホッツキ歩くなんてことにもなる。基本的には『ドラクエ』タイプなので、町で情報を集め荒野で敵と戦って経験値を上げる、というのが正しい攻略法だ。名古屋弁を操るヘンな奴や、パンチを食らわすのも気が引けるレゲエのおじさんなんかも出てくるけど、笑ってばかりいてはダメ。ちゃんと真面目にプレイするんだよ！

ロールプレイング
- ■イーストキューブ
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格7,800円

⬅仇役とは思えないかわいいキャラ。ショートソードみたいな破壊力の小さい武器しか持ってないときは、このくらいのレベルの敵と戦って、地道に経験値を増やしていこう。イザとなったら逃げるってテもあるしね。

⬆レゲエのおじさんと、ろっくちょうへビメタ。

➡かわいい顔で名古屋弁を喋るお姐さん。「開いててよかった」のお店に勤める、フリーアルバイターかな？　ナンパしてちゃダメだよ。

家出した白雪姫を求めて、道楽王子の冒険が始まる

ファイアボール

➡ガンガン台を揺らすのはいいけど、やりすぎるとこのとおり。TILTとなってフリッパーが動かなくなっちゃうよ!

ボールの動きもリアルそのものなピンボールソフトの登場だ。ゆるやかに傾斜した台と軽やかな効果音が、より一層雰囲気を盛り上げてくれるぞ。熱くなったら、台を揺すったり傾けたり、実戦そのままにプレイしてみてくれ!!

台を揺すって傾けてプレイしろ!

単調さがたまらない!

昔は、ただ弾を打ってさえいれば良かった体力勝負のシューティングゲームも、最近ではシミュレーション要素やロールプレイング要素が加わったりで、やたらと複雑なものになりがち。ゲームの難易度自体も年々上がっていて、「ちょっとヒマつぶしに」なんて軽い動機で始めると、1面もクリアーできずにゲームオーバーなんてことにもなりかねない。

ここまでくると、これはもう一部マニアのためのもの。一般庶民の口に入る……おっと違った、歯が立つもんではありません。「うーん、誰でも簡単に遊べて、それでいてすぐに熱中できるゲームってないかなー」なんて虫のいいことを考えていたら……出ました出ました、この『ファイアボール』。洋の東西、老若男女を問わずに楽しめる、ピンボールソフトの決定版ってわけ。ゲーム自体は、ただボールを打ち返して高得点を稼ぐというだけのもの。とにかく単調な展開なんだけど、それがいやに心地よかったりもする。ついついクセになって、のめり込んでしまうから不思議だな～。

台を揺すっちゃえ

特にこれといった盛り上がりも見せぬままに、ズルズルとボクらをピンボールの深みにはめていってしまう、魔性のソフト、ファイアボール。そのオープニングは、3画面にもわたろうかという巨大な台が、ゆっくりとせり上がってくるところから始まる。手前にはクォーター(25セント)を入れる穴、そしてボールを弾くシュートスティックが。画面が徐々に上がるにつれ、プレイヤーが唯一操作できる2つのフリッパー(ボールを弾き返す装置)、気紛れにボールの軌道を変えるクレイジーチャージャー、光りながら得点を増していくサンパーバンパー等々、ピンボール台の全容が明らかにされていくという仕組みだ。

そしていよいよゲーム開始。操作はキーボードでもジョイスティック、ジョイパッドでもOK。左右のフリッパーを上下する外に、なんと台を揺すったり傾けたりと実戦さながらのラフプレイ(?)もできてしまう。「あー、コラコラ、そこ左に落ちたらゲームオーバーになっちゃうよー」なんてときは、すかさず台をバンバンバンとばかりに揺らしてみよう。運が良ければ、ボールを思いどおりにコントロールできるかもしれない。でも、あまり台を揺らし過ぎると、画面にTILTと表示されて、フリッパーが動かなくなるから要注意。

さて、なんだかんだでハイスコアを記録したら、それを残しておきたいというのが人情というもの。その方法は2つ。カセットテープか、パナアミューズメントカートリッジにセーブすればいい。そしてゲーム開始時にデータをロード。これでバッチリだね。

⬅縦に3画面スクロールさせて作り出したピンボールの台。プレイ中は中央の部分だけが表示されている。台が傾斜してることもあって、ボールが向こうに行けば小さく、こちらにくれば大きくとリアルそのもの。跳ね回るスピードもやたらと速い。真紅のファイアボールが登場する秘技もあるよ。

テーブルトップ
- ■ハミングバードソフト
- ■MSX2・メガROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格6,800円

ヘルツォーク

戦略支援兵器のランドアーマーが画面狭しと飛びまわる、ニュータイプのウォーゲームが登場した。キミは自軍の兵力を整え、めざす敵の本拠地を破壊するのだ。

⬆画面の右半分にステージが表示される。この部分はランドアーマーの移動につれ、上下方向にスクロールしていくのだ。

リアルタイム・コンバット・シミュレーション

浮遊感覚に浸っちゃえ

ヘルツォークのメインキャラはランドアーマー。ハンドガンを持ち、背中には飛行用のバックパックを装備した機動歩兵のことだ。早い話がアニメでお馴染みのガンダムみたいなもの。中に人が乗り込んでドンパチ繰り広げる、最新式のバトルマシンだと思えばいい。

これは実際にプレイしてもらえば、だれでも実感してもらえると思うけど、このランドアーマーの動きが絶品。とくに空中に浮かびながらの移動がなめらかで、フワフワと気持ちよくプレイできる。また、ハンドガンを発射すると、その反動で自分が後ろに下がっていくなんて細かい配慮もウレシイね。きっとこのゲームを作ったプログラマーは、かなりの戦略マニアに違いない。

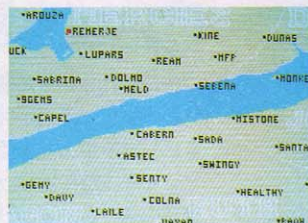
前線基地を叩きつぶせ

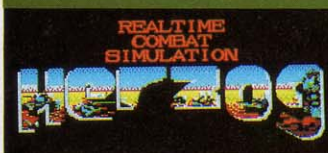
このゲームの最終目的は、敵の本拠地を叩くこと。しかしそのためには、前線基地を順番につぶしていかなければならない。

ステージは全部で9つ用意されており、その中央部からゲームは始められる。ここで敵の前線基地を破壊することができれば、次のステージへと戦場は移動。こうして続けて勝利していけば、敵の本拠地へと攻め入ることができる。

自軍の兵力の増強は、時間とともに増える所持金を使って整備していく。戦車や対空ミサイル、対戦車砲など、その種類も多いぞ。戦略を練って戦おう。

⬅兵器を購入するところ。この間も戦闘は続いているので、素早く決断しよう。

⬇戦場の全マップ。川を渡って敵陣地に侵攻しろ。

アクション
- テクノソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

2プレイヤーモードでは、画面が2分割されるぞ

コンピュータとの戦いもおもしろいけど、最高に盛り上がるのが2プレイヤーモード。友だち同士敵味方に分かれて（ケンカしない程度に）ワイワイやろう。画面構成は中央から左右2つに分割されて、それぞれのプレイヤー側から見た地形が表示される。つまり同じ戦いのシーンも、上下ひっくり返って左右に表示されるわけだ。

⬅ひとつの戦いが、それぞれのプレイヤーの側から見た状態で左右の画面に表示されている。

⬇画面下にあるBASEやARMORの部分はダメージ表示。これが100パーセントになると負けだ。

➡1つのステージをクリアーすると、最後に残ったそれぞれの兵力が計算され、スコアが表示される。

殺人倶楽部 Murder Club

J・B・ハロルドの事件簿と名付けられたこのシリーズ。徹底解析のコーナーで取り上げた『マンハッタン・レクイエム』の前作にあたる作品だ。難易度は超一級品。じっくりと謎解きにはげんでくれ。

⬆ここがスタート地点の刑事部屋。同僚のキャサリンが立っている。

⬆リバティタウンのマップ。同じ場所でも何度も行けば、新情報が得られるかも。

⬆データのセーブは、パナアミューズメントカートリッジとディスクに対応。

被害者はビル・ロビンズ

氏名、ビル・ロビンズ。年齢34歳。若くして自動車販売会社・ロビンズ商会の社長を務める彼は、ある日、リバティタウンにある大学で死体となって発見される。死因は細身のナイフ状の鋭利な刃物にて背後から受けた、数ヵ所の刺傷による出血多量。死亡時刻は深夜1時ごろと推定される。

当日の彼の行動は、午後8時にロビンズ商会を退社。そして10時ごろに馴染みのパブであるハングリー・フィッシャーマンに現われている。店を出たのは11時30分。そのさい常連客のスタンリー・ハワードと激しく口論していたとの証言も得ている。その後、遺体発見までの足取りは不明。退社してからパブに現われるまで2時間の行動もわかっていない。物取りの形跡もなく、怨恨の線で捜査中。

真犯人を追い詰めろ！

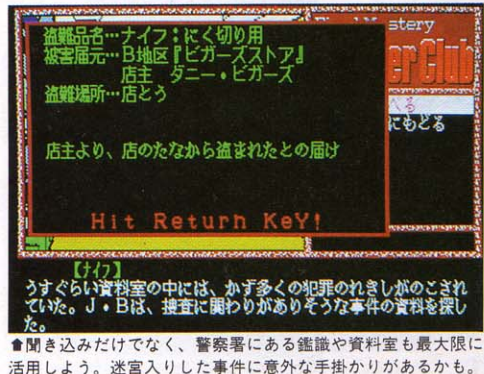
事件があったリバティタウンは、大きく3つの区画に分かれている。まずは市街地のあるA地区。ここには警察署をはじめとして、銀行やホテル、飲食店、会社などが集中している。B地区は閑静な住宅地で、被害者ビル・ロビンズの自宅があるところ。そして緑の多いC地区。教会や墓地の他、遺体の発見された大学のキャンパスもここにある。さあ、キミは敏腕刑事ハロルドとなってこの街を駆け回り、みごと真犯人を追い詰めるのだ。

なお最新情報として、5月14日に4メガROM版（価格7,800円）の限定発売が予定されているぞ。

捜査の基本は聞き込みから こまめにメモを取っていこう

➡被害者が最後に立ち寄ったパブ。中に入って手掛かりを探すんだ。

⬅ゲームの進行はコマンド選択方式。とりあえず、すべての項目について質問してみよう。メッセージは日本語表示で（漢字ROM不要）見やすいぞ。

➡ここで質問するA～Hの項目は、ソフトに付属の"関係者調書"に書き込んでいこう。そしてその調書が一杯になったとき、真犯人が浮かび上がってくるはずだ。それまでは捜査の手をゆるめるな！

⬆聞き込みだけでなく、警察署にある鑑識や資料室も最大限に活用しよう。迷宮入りした事件に意外な手掛かりがあるかも。

殺人事件で発覚した愛憎関係を解決しろ

アドベンチャー
■マイクロキャビン
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格7,800円

セイレーン

かわいい動物たちが登場する、ファンタジック・ビジュアル・アドベンチャー。ストーリーは、主人公のプリルが幼い頃はなればなれになった妹のクリスを探して、旅に出るというもの。途中、いろいろな動物たちとの出会いや別れが訪れ、そして舞台も動物の国から人間の世界へと移っていく。そして最後はクリスを救出するために、魔王パズルとの対決が。これに勝利すれば感動のエンディングが訪れるのだ。

⬆ゲームの進行はコマンド選択方式なのでラクチンだね。

最近はクリアーすることだけを目的としたゲームが多いけど、このセイレーンだけは別だ。かわいらしいグラフィックとストーリー性を第一に考えて、子供から大人まで楽しめるアドベンチャーに仕上がっている。一度クリアーしても、またプレイしたくなるから不思議。絵本や童話を読むように、繰り返しモニターに向かってしまう魅力を持ったソフトだ。また、データのセーブはパナアミューズメントカートリッジに対応している。

⬅キャラのかわいさはピカイチだ。

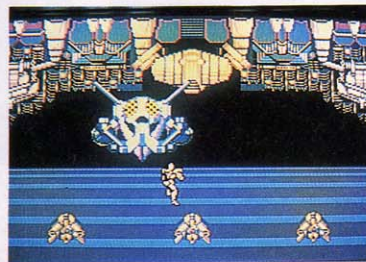
アドベンチャー
- ■マイクロキャビン
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■5月上旬発売
- ■価格7,800円

亜空戦記グリフォン

人類を銀河系に広く移住させようと、亜空間航法の実現を望む指導者たち。しかし亜空間航法によりねじ曲げられた空間は歪んだエネルギーを生み、人類初の移住星である太陽系第10惑星アンナを直撃するという。そのため惑星からの立ち退きをせまられた住民たち。しかし自らの手で築き上げた文明を捨てることは、彼らにはできなかった。そして、悲劇的な同民族同士の戦いが始まる……。

3D表示の美しいグラフィックの中で繰り広げられる、リアルなシューティングゲーム。キミは惑星アンナを救うため、ロボットから飛行機へと変形可能なモビルスーツ、スレイブ・ガンナーに乗って迫りくる敵たちと戦うのだ。

ゲームのステージは亜空間から地上、そして要塞内部へと目まぐるしく変化する。最終目的は要塞の中央にあるというマザーコンピュータKEL-13。もちろんその前には、さまざまな敵が行く手をはばんでいるから、一時も気を抜くことはできない。ジョイスティックを持つ手にも気合を入れてプレイしよう。

シューティング
- ■マイクロキャビン
- ■MSX2・メガROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■6月中旬発売
- ■価格6,800円

⬅中央にあるのがスレイブ・ガンナー。可変式のモビルスーツだ。

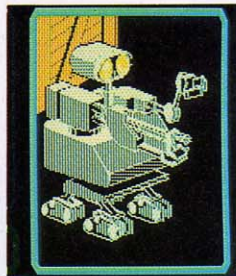
⬅ソフトの画面は開発中のもの。なかなか期待が持てそうだぞ。

ハウ・メニ・ロボット

自己学習型ロボットシミュレーションと名付けられたこのゲーム。人間が操作した行動パターンを記憶していき、状況に合わせてロボット自らが行動をシミュレートするという、ちょっと毛色のかわったソフトだ。

ゲームの目的は、限られた時間内に時限爆弾を処理すること。けれどもエネルギーを吸い取る邪魔者が登場したり、行く手をはばむ障害物があったりと、なかなか仕事ははかどらない。どんな状況でも適応できるような、さまざまな行動パターンをロボットに教え込めるかで、ゲームをクリアーできるかが決まるといっていい。

⬆ゲームスタート直後。IQが1とは、なさけないな～。

ロボットがどれだけ賢くなったかは、画面右下にあるCULTUREやIQの表示を参考に。生まれたばかりの赤ちゃんに言葉を教えるような気持ちで、根気強くプレイしていこう。「え～い、なんだこのバカ者は！　ちっとも教えたことを覚えてないじゃないか！」なんて怒ってしまってはダメ。やる気のない生徒を受け持った、学校の先生の気持ちがなんとなくわかってしまうようなソフトです。

⬅これが主人公のロボットくん。キミの教え方次第で、どんどん賢くなっていくよ。さあ一緒に勉強しよう。

シミュレーション
- ■アートディンク
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格7,800円

忍者

一言でいってしまえば、信長の野望＋火の鳥といった感じのこのゲーム。基本的には国盗りをテーマとしたシミュレーションなんだけど、実際の戦いの場面では縦スクロールのアクションゲームにかわるという具合。準備万端整えて、後は運を天にまかすといった感じのシミュレーションには飽き足らない、腕に自信のあるキミなら、ぜひ挑戦して欲しいソフトだ。

写真を見てもわかるように、画面全体のイメージは水墨画。メッセージの表示も縦書きで、筆で書いたような文字が（ミミズがのたくってるとの説もあるが……）出てくるという凝りようだ。

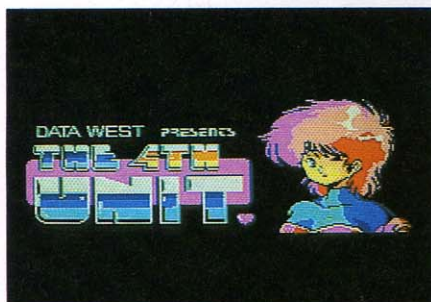
ゲームの舞台は16世紀末。大阪に居城を構えた豊臣氏と、江戸に城を築いた徳川氏が互いにしのぎをけずっている頃の話。キミは伊賀の忍者となり、やがてくる関が原の戦いで、豊臣を勝利に導くのだ。そのためにもさまざまな情報を集め、味方に有利にコトを進めよう。

⬆時代を感じさせてくれる画面。バックの模様がいいね。

⬅タイトル画面もオドロオドロしい。

シミュレーション
■ボーステック
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格7,800円

第4のユニット

キーワードはブロンウィン。この言葉を頼りに、キミは記憶を失った美少女となり、自分自身の過去とキーワードの意味するものを調べださなくてはならない。現在手掛かりとなることは、数日前に練馬区上空で起こったという、国籍不明の航空機同士の撃墜事件。そしてそれを取材した、山田という新聞記者だけだ。また、記憶を失って倒れていたキミを、優介という少年が助けてくれた場所が撃墜事件のあった近くということもあり、キミ自身が事件そのものに関与しているなんて確率も高い。いずれにせよ、ブロンウィンという言葉しか記憶にない状態で、ストーリーは容赦なく進行していく。

ゲームの基本操作はコマンド選択方式。画面に表示されている中から、好きなものを選んでプレイしていけばいい。まずは事件を取材した山田記者に会って話を聞こう。これからどうして捜査していくか、その手掛かりがつかめるかもしれない。

⬆ バッチリきまったタイトル画面。期待できそ～。

⬅失われた記憶を求める旅が始まる。

アドベンチャー
■データウエスト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格6,800円

抜忍伝説・番外編

忍者の掟を破り、自由を求めて抜忍となった３人の男たちの戦いを描いた抜忍伝説。ディスク４枚組という超大作にもかかわらず売れ行きは好調なようで、今月号のTOP30でも着々と順位を上げている。そんな話題作の番外編がこのソフトで、本編では悪役だった牛太郎が主人公となったパロディー版だ。抜忍伝説自体が目一杯シビアに作られていただけに、この牛太郎の姿を見ていると思わず笑いが込み上げてくるのだ。

残念ながらこのソフトは、抜忍伝説を買った人だけの限定販売。ユーザー登録した人に発売をお知らせするするダイレクトメールが届くという仕組みだ。だから、お店にいっても売ってないからね。

⬆とにかく笑い転げながらプレイして。パロ版の極め付。

⬅ゲーム展開は抜忍伝説そのままだ。

⬆これが主人公の牛太郎だよー。

ロールプレイング
■ブレイングレイ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中（限定販売）
■価格3,000円

発売間近! 最新ソフト情報だ!

R・TYPE

究極のシューティングゲームとしてゲーセンファンを唸らせ、傍らに積み上げた100円玉を湯水のごとく使わせてきたR・TYPE。その余りの完成度の高さに、パソコン版への移植は不可能とさえいわれていたこのゲームが、MSX版として開発中との情報が入った。

発売が予定されているのは今年の8月頃。2メガROM版で価格は未定、アイレムからの発売となる。掲載した写真は現在開発中のものなので、実際の製品とは若干の違いがあるかもしれないけど、おおよそこのノリで仕上がるハズ。スピード的にもMSX版での開発なので、かなり期待できそうだ。シューティングの腕に自信のあるキミなら、要チェックのソフトといえそうだね。

⬆こんな写真を見ると一刻も早くプレイしたくなっちゃうね。夏まで待てるかな。

⬆どうしたらMSXでこんな画面が表示できるのだろう。触角がウネウネ動くかと思うとワクワクする。

アレスタ

ザナックという、超ムズのシューティングゲームを生み出したコンパイルから、待望の新作が発売される。その名もアレスタ。全8面の壮大な世界を舞台に(先に発売されたセガ版は全6面)、生と死をテーマにしたスーパー・バイオ・シューティングというわけ。

発売は7月8日を予定していて、2メガROMで6,800円。写真でもわかるように、MSX2で開発が進められているから、グラフィックの仕上がりはピカイチだ。またザナックで好評だった、各種のウェポンアイテムも登場。シーンに合わせて特殊武器を選んでいこう。シューティングの出来には定評のあるコンパイルだけに、難易度的にもかなりのものができそうだぞ。

⬆これがアレスタのオープニング画面だ。タイトルロゴの中で炎が踊っているぞ。

⬆2面のラストに登場する地上基地。そこら中から敵キャラや弾がワサワサ飛んできて、気が狂いそう。

TDF

超巨大生物対地球防衛軍といったノリの、ウォーシミュレーションゲームが登場する。データウェストから6月頃に発売が予定されているTDFだ。マッドサイエンティストによって地球上に放たれた、核エネルギーにより成長する超生物兵器を、キミは倒すことができるか。しっかりと戦略を練ってプレイしよう。メディアは2DDディスク版、MSX2専用(VRAM128K必要)で開発中だ。

⬆開発中の画面から、グラフィック部分を集めてみた。製品版が楽しみだね。

ゾンビハンター

ハイスコアメディアワークから発売される、アクションRPGの決定版。魔王ドルゴを倒し、ライフシーカーと呼ばれる天秤を取り戻すのだ。画面表示は上半分が横スクロールのアクションシーン、下がアイテムやパワーなどのメッセージ画面。アクションしながらキャラクターを育てていこう。

MSX2版1メガROMで、6月下旬より発売予定。価格5,800円、要VRAM128Kだ。

⬆アクションに強くないとクリアーは無理。とろいキミには、チトと難しいかな。

テラクレスタ & クレイジークライマー

ちょっと前にゲーセンで話題を呼んだ、縦スクロールのシューティングゲーム、テラクレスタと、これまたゲーセンで話題を呼んだ障害物を避けながらビルをのぼるクレイジークライマーが、2本揃ってMSX2に移植される。テラクレスタは夏頃の発売予定、クレイジークライマーは時期未定。ともにメガROM版だ。

⬆懐かしくって、涙がちょちょ切れちゃう、クレイジークライマーの開発画面。

スターヴァージン

6月にオリジナルビデオとして、ポニーキャニオンから発売されるスターヴァージン。ヒロインの美少女エイコが、エッチな欲望を持つ男性に出会うと左腕のブレスレットが反応し、ビキニのプロテクターをつけたスターヴァージンに変身するという、冒険活劇H風味のビデオだ。これをMSXでゲーム化したものが7月21日に発売されるという。MSX2専用で、1メガROM、価格は5,800円だよ。

⬆開発中の画面写真。なかなかアニメっぽい絵がらに仕上がっているようだね。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は4月15日現在のものです。

5月発売のソフト

日	ソフト
10日	●JIPSHI　チャンピオンソフト MSX2/2DD/8,000円
14日	●殺人倶楽部　マイクロキャビン MSX2/ROM/7,800円
19日	●THE　プロ野球激突ペナントレース　コナミ MSX2/ROM/5,800円
21日	●ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜　ポニーキャニオン MSX2/ROM/6,800円
21日	●谷川浩司の将棋指南II　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,500円
25日	●燃えろ！　熱闘野球'88　ジャレコ MSX2/ROM/8,500円
中旬	●サイキックウォー　工画堂スタジオ MSX2/2DD/8,800円
中旬	●YAKSA　ウルフチーム MSX2/ROM/7,800円
下旬	●リトル・バンパイア　チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
	●ドラゴンクエストII　エニックス MSX2/ROM/6,800円

6月発売のソフト

日	ソフト
18日	●ヨトゥーン　ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円
18日	●ハイデッガー　ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円
21日	●蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン　ソニー MSX2/2DD/9,800円
21日	●ファミリーボクシング　ソニー MSX2/ROM/5,800円
21日	●囲碁倶楽部　ソニー MSX2/2DD/30,000円
21日	●スペースシャトル　ポニーキャニオン MSX/ROM/4,900円
24日	●クルージュ　ザイン・ソフト MSX2/2DD/8,800円
24日	●ソリテア　ロイヤル　ゲームアーツ MSX2/2DD/6,800円
中旬	●亜空戦記グリフォン　マイクロキャビン MSX2/ROM/6,800円
下旬	●ゾンビハンター　ハイスコアメディアワーク MSX2/ROM/5,800円
下旬	●アークス　ウルフチーム MSX2/2DD/7,800円
下旬	●TDF　データウエスト MSX2/2DD/6,800円

7月発売のソフト

日	ソフト
8日	●アレスタ　コンパイル MSX2/ROM/6,800円
21日	●スターヴァージン　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
上旬	●ルパン三世・バビロンの黄金伝説　東宝 MSX2/メディア未定/価格未定
下旬	●エグザイル　日本テレネット MSX2/2DD/8,800円
下旬	●クリムゾン　スキャップトラスト MSX2/ROM/7,200円
下旬	MSX2/ディスク/6,800円
	●囲碁寄せ編「二連星PART5」　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/価格未定
	●サイキックウォー　工画堂スタジオ MSX/ROM/価格未定
	●アルギース　工画堂スタジオ MSX2/2DD/7,800円

8月発売のソフト

●R·TYPE　アイレム
MSX/ROM/価格未定
●怨霊戦記　ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/価格未定
●ザ・リターン・オブ・イシター　ナムコット
MSX2/ROM/6,800円(予価)
●囲碁入門編　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/価格未定

発売日未定のソフト

●ぎゅわんぶらあ自己中心派　ゲームアーツ
MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
●アルギース　工画堂スタジオ
MSX2/ROM/価格未定
●首都奪回　ZAP
MSX2/2DD/価格未定
●DOME　システム　サコム
MSX2/メディア未定/9,800円
●F-15ストライクイーグル　システムソフト
MSX2/ROM/5,800円
●名監督　JDS
MSX2/2DD/価格未定
●ベトナム1968　スキャップトラスト
詳細未定
●スターシップランデブー　スキャップトラスト
詳細未定
●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ
MSX2/ROM/価格未定
●テラクレスタ　日本物産
MSX2/ROM/価格未定
●クレイジークライマー　日本物産
MSX2/ROM/価格未定
●クレイズ　ハート電子
MSX/ROM/5,800円
●田代まさしのプリンセスがいっぱい　HAL研究所
MSX2/ROM/価格未定
●パチプロパチ夫くん　HAL研究所
MSX2/ROM/価格未定
●首斬り館　BIT²
MSX2/メディア未定/価格未定
●アメリカンフットボール　ビングソフト
MSX2/2DD/7,800円
●ラスト・ハルマゲドン　ブレイン グレイ
MSX2/2DD/価格未定
●ファンタジー　ボーステック
MSX2/2DD/価格未定
●通信対局検定編　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/価格未定
●エメラルド・ドラゴン　バショウ・ハウス
MSX2/2DD/価格未定
●釣りキチ三平〜謎の魚編〜　ビクター音楽産業
MSX2/ROM/価格未定
●白夜物語・ウィンチェスター家の末裔　イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定

その他の新作情報

コンパイルよりディスクマガジンが創刊！

新作ゲームのデモや情報、なつかしの名作ゲームなどがパックされたディスクマガジンが、コンパイルから7月5日に発売される。価格は980円〜1,980円くらい。2DDディスクの容量いっぱい、720キロバイトもの情報が詰まっているぞ。詳細は未定だけど、次のMマガでお知らせできると思うからお楽しみに。

誌面刷新して、よりパワフルになったMSXマガジン。入学、進学などのお祝いでMSXを買った人も、そうでない人も、生まれ変わったレビューを参考にしてね。

眠れぬ夜へ誘う、2匹のドラゴン!!

上海

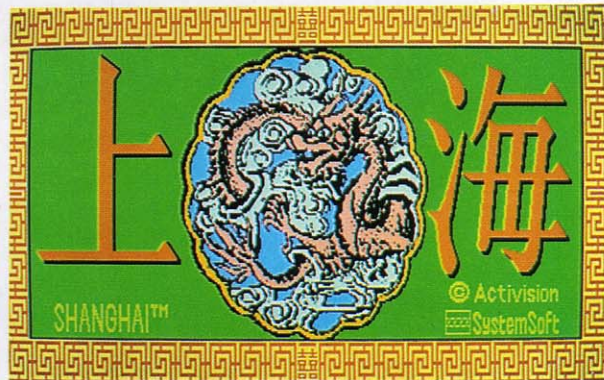
最近、"上海中毒"という現象をよく耳にする。というのも、『上海』を始めると止まらないらしい。そんな麻薬的ゲームの秘密を考えてみた。

どーも。日本一の未成年レビュアー（うほ™）、換気扇田川です。どうぞお見知りおきを。まぁ、能書きはこれくらいにしておいて、さっそく本題に入りましょうね。

えー、今月の1発目は『上海』。すでに他のパソコン版で人気を博しており、"上海中毒"に侵されている人も少なくないハズ。そこで、今回はこのゲームがなぜ人気があるのか(これはなぜ面白いのか、に通じる)、少し歴史的背景を踏まえて(たいしたものではないが)考えていこうと、かように思います。

⬆ゲームを始めたばかりのところ。今は四筒(スーピン)を取ろうとしている。

まず、『上海』を語る前に麻雀についてチョット触れておかなければならない。麻雀の誕生というのはあまり明確ではなく、いろんな説がある。とある歴史家によると、孔子の時代にはもうその端を発していたという。中国4000年の歴史の"産物"として知られるラーメンの次に古いと推測する(大ボケ)。

麻雀は最初、長い航海のヒマつぶしに遊んだものらしいのだ。初めはカードゲームとして始まった麻雀は、最終的にはカードが、動物の骨や竹でできた牌に変わり、風で船のデッキから吹き飛ばされる心配がなくなった、というわけだそうな（昔話風)。

⬅いかにも中国中国したタイトル画面。これからの数時間、あなたは眠ることを忘れるだろう。

その後、麻雀は1920年代の禁酒法の時代にはアメリカの人々をたちまち魅了したのでした。

さあ、ここで問題です（某クイズ番組のマネ)。『上海』を作った人はどこの国の人でしょうかあ？

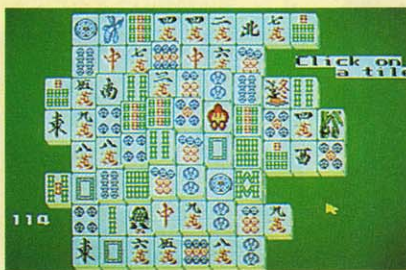
「はあい、中国人でえぇ～す！」

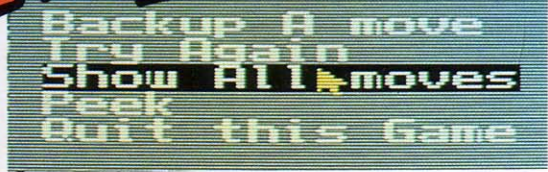
ブ〰〰 !! はい、残念でした。正解はアメリカ人です。米国人なのです。しかし事実は小説より奇なりとはよく言ったものです。この『上海』、パズル好きのアメリカ人が試行錯誤を繰り返し、プログラミングしたというのです。まさにインド人もビックリ、中国人もビックリなのです。うーむ。

麻雀の歴史で、アメリカの事をチョロッと触れたのも、じつはこのためなのです。読者の中でも私のように、『上海』の原作は中国で、アメリカ人がそれをパソコン版にした、と思っていた人がいたと思います。麻雀牌を麻雀の他に、何かできないものか。そんな"天才"の苦労の表われなんだと思います。

⬆ひぇ～、ここまできて、それはないよなぁ！ 黙ってやり直しましょう。ちぇ。

丼串汗芥名人の「何を切る」1

ここまで比較的順調にきましたが、そろそろ「うむ」と考え込んでしまうだろう。とくに筒子(ピンズ)の位置がイヤラシイので、そこを頭に入れておこう。まず、すでに1組取ってあって、残りの1組が取れる状態のものは早々に取っておこう。また、二筒(リャンピン)が4枚取れるね。五筒(ウーピン)は後まわしにして、竹と梅も取っちゃおう。上の七索(チーソウ)なんかも取っておくと後々で楽になるんだわ。平べったくしながら小さくするといいんだよ。

⬆あれを取って、それを取って……。あー頭が痛い。

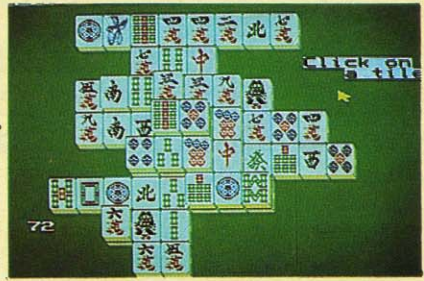
Help! とっても親切ね♡

⬆上から1手戻し、初めからやり直し、取れる牌の表示、任意の牌を取り去る、ゲームの中断。なかなかプレイヤー思いのオプションに謝謝！

➡右側の牌なら見たことがあるという人も少なくないでしょ？ よく麻雀牌のケースに、ひっそりと置いてあったりするでしょ、ね！

まあとってもキレイ！

⬅ではこれらの牌は何に使うのか。『上海』以外に使うのかあ？ それは秘密です(知らないわけではないぞ。でも本当は知らないのだ)。

井串汗芥名人の「何を切る」2

ここでは九索(チューソウ)の正しい取り方だよ。まず下の六万(ローワン)を取る。すると下から二索(リャンゾウ)が出てくるのでそれも取る。すると一索(イーソウ。クジャクね)も取っちゃう。そのあと、すかさず今取った一索の隣と右下の八索(パーソウ)を取る。菊がでてきたでしょ？ 取れるようになった一筒(イーピン)を取り、菊と上の花(アヤメ？)を取る。ほーら、中央の九索が取れるようになったでしょーん！ ここまでくれば、この面は楽だよーん。⬆ここまできたらチョッと一息。ま、コーヒーでも。

では、なぜこのゲームは人気があるのか。とくにこのゲームは女性に人気が高い。その秘密を少し考えてみようと思う。

まず、ルールが簡単であること。基本的なプレイ方法というのが、山積みにされた麻雀牌から、上と右または左に牌がない同種類の牌を1組(2つ)ずつ取っていき、全ての牌を取り除いてしまえばよい、ということなのだ。文章として書くと長く感じるが、実際はとても単純であることがわかる。これはゲームのコンセプトがしっかりしているからだろう。このお手軽さがウケている理由の代表であるのだ。1つの面に費やす時間はせいぜい15分程度なので、プレイヤーの中には〝少しの空き時間をどう過ごそうかな〟というときに遊んでいる人も少なくない。ロールプレイングゲームなどは、比較的長い時間がないと、ある程度の遊戯感に浸(ひた)れないのに対して、このゲームは、息抜きとして遊べるのだ。パズルといっても従来のものとは違い、さしあたりぐったり、もとい行きあたりばったりでも遊べるし、さらに、それでいて深いモノを感じるのだ。プレイヤーが引かれるのもうなずける。

人気の秘密の理由の2つ目としては、面数が多いということだ。これには、入門用として3つの面がファイルの中に入っているほか、〝New Game〟を選ぶと、次から次へと違う面が表示されるわけ。

ただ、惜しむらくは物理的にどうしても解けない面が発生することだ。〝New Game〟で表示される面は無限なので、仕方ないのかもしれないけど、やっぱりいつも解ける面でないとプレイヤーだって「うーむ」とうなってしまうだろう。

最近のゲームは、〝複雑にすればおもしろい〟という明確にまちがった傾向に走りがちのような気がしてならない。私は『上海』に、そのような他のゲームを笑っているような、一種の風刺的なものを感じるのだ。アイデアが良ければ、ユーザーは必然的についてくる。ゲームの〝原点〟を再確認するためのいい薬となれば嬉しいんだけど。

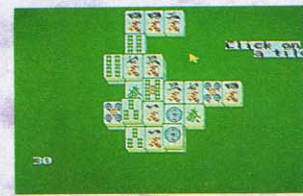
データ：システムソフト、MSX2
メガROM、5,800円

評/換気扇田川水胞(働く子ども)

ドラゴンへの道 —上海の解法に思う—

「上海」に終わりはない。ビコーズ、無限に面数があるからなのだ。もちろん、各面の解法は違ってるわけで、決定的な攻略法もない。そこで、例としてこの〝ドラゴン〟の解法で各自研究してくれっ。

⬅それでは始めましょ。まずは両端と角を取るように進めていこう。

⬅とかなんとかいってるうちにこうなった。ここでは筒子に注意ね。

⬅ここまでくればこっちのもん！ でも、発はまだ取っちゃダメよ。

⬅やったね！ 南を取れば、2匹のドラゴンが祝福してくれるのさ。

10段階評価！

	田川	死神	赤玉
第一印象	9	7	6
操作性	8	8	7
グラフィック	8	7	8
シナリオ	6	5	7
お買得度	9	7	8

今日も小林ひとみで夜が更けるっ!!

小林ひとみのパズル イン ロンドン

わしの名は死神博士。夢は世界を征服することじゃ。その計画に、わしはMSXを使うことにしたのじゃ。おっと、このことは正義の味方にはないしょじゃぞ。

ガチャッ、ドタドタドタ。

「博士一っ、どこにいらっしゃるんですかー？　博士一っ、おかしいな、またパチンコ屋に行っちゃったのかなぁ？」

戻ってくるそうそう、さわがしい奴じゃな。わしはここにおるぞ。それより、例の計画に使うソフトは見つけてきたのか？

「あっ、博士！　そこにいらっしゃったんですか。いやー、やっと見つけましたよ。世界征服に使えそうなソフト！」

ばかもの！　大きな声で言うんじゃない。我々の計画が正義の味方にばれたらどうするのじゃ。まったく、おまえには慎重さがなくてこまる。

「すみません。で、これがそのソフトです。どうぞ」

どれ、タイトルは『小林ひとみのパズル イン ロンドン』か。ふむふむ、小林ひとみというと、あのストリップで有名な娘じゃな。

「博士、それは清水ひとみですよ。でもまあ、この２人を間違える人は多いかもしれませんね」

とすると、昔巨人軍で玉を投げていた奴か？

「それは、小林繁」

じゃあ、『びふないと』を作ってるやつか？

「それは、小林製薬」

ジャッキー・チェンの得意技。

「それは、少林寺拳法でしょ！　博士いいかげんにしてくださいよ、ぜんぜん違うじゃないですか」

ジョークじゃよ、ジョーク。わしじゃって、小林ひとみぐらい知っておるわい。何度かビデオを見てお世話になっておるからの。

「アダルトビデオを見る者は、誰でも必ず１度は彼女のビデオを見る、と言われてますからね」

ふむ、まさにそのとおりじゃの。で、そのソフトには彼女が登場するわけじゃな。どういう感じのゲームなんじゃ？

「はい、これはいわゆる、昔からよくあるアダルトソフトで、バラバラになっている小林ひとみの写真をもとどおりに完成させると、ひとみちゃんからのメッセージが表示されて、１面クリアーって感じの、オーソドックスなパズルゲームですね。パズルの種類も16パズルや押し出しパズルのような普通のタイプのものだけみたいです。まあ、この手のソフトは技術どうこうより、絵の美しさと枚数で勝負ですからね」

なるほど、アダルトソフトか。まあ、小林ひとみじゃから当然じゃろうな。ということは、このソフトを使って、健全なパソコン少年をスケベにしようという作戦じゃな。ふむ、まあ世界征服の第一歩としてはてごろなとこかのう。

「ありがとうございます」

では、ためしにちょっとやってみるとするかの。パチッ、ブーンガチャガチャ、パッ。

おおっ、これはまさに小林ひとみ！　しかし、あっというまにバラバラになってしまったのう。どこがどこにつながるかまったく見当もつかん。こりゃ思ったより苦労させられそうじゃわい。じゃが、IQ7300のわしの敵ではないわ、ハッハッハ。ここを上に押して、こ

★1時間経過

⬅やっとのことで、ここまでできあがった。えっ、なんで大事な部分だけできてないのかって？　楽しみは最後にとっとかなきゃね。

⬅この写真をじっと見てみよう。ほら変な物に見えてきたでしょ。H！

こを左に押して……。

「では、私は夕食の材料の買い出しに行ってきますので、博士はてきとうに遊んでみてください」

うーむ、ここが上で、ここが右で、ここを下と……ブツブツ。

「じゃあ、行ってきまーす」

── 2時間17分経過──

「ただいまー！ 博士、よろこんでください、今夜のメニューは、博士の大好物のハンバーグです！

あれっ、博士まだそのゲームやってたんですか？ しかも、さっきと同じ面じゃないですか？」

これを下にさげて、ブツブツ。

「あっ、違いますよ。となりを上にあげて、これを右にもってくるんですよ。あー、そうじゃないって、右ですよ右！」

でえーい！ うるさいやつじゃな、見ろ！ おまえがごちゃごちゃ言うからバラバラになってしまったではないか。もうわしはやらんぞ！

「じゃあ、見ててくださいね。いいですか？ これをこーして、これをこーすれば……ほら、できた。博士、こんなのを2時間以上も悩んでたんですか？」

ふん、わしゃつかれた、寝る。

「えっ、お食事はどうしますか？」

いらん！ ガチャッ、バタン。

「あーあ、すねて部屋に閉じこもっちゃったよ。しょうがないなあ。それにしても、気の短いあの博士が、2時間もぶっとおしで遊んでたなんて信じられないなぁ。アダルトソフトには麻薬的効果があるのかもしれないぞ。今度、研究してみようっと。さて、晩ごはん作ろっと！」

データ：インフォマーシャル、
MSX2、2DD、6,800円

評/死神博士と石橋助手
(世界征服研究所)

昭和40年9月2日生まれの22歳。身長155センチメートル。B83・W56・H84、乙女座で血液型はAB。松本かおり名でビデオデビューし、現在までに30本以上の作品に主演。名実ともにアダルトビデオ界の女王である。(マジ)

Mマガ美少女写真集

●(株)アスキーがついにアダルト業界に進出！ (ウソ)●モデルはもちろん小林ひとみ嬢、22歳。●なんと！ ノーカット、無修整！ (のはずがない) ●そのうえ書店で予約された方には、もれなく秘密の生写真と撮影に使用したスキャンティーをプレゼント!! (だったらうれしいけど)

満足していただけましたか

定価2,500円予約受付中(大ウソ!)

10段階評価

	田川	死神	赤玉
第一印象	8	8	5
操作性	6	7	7
グラフィック	9	8	7
シナリオ	5	6	6
お買得度	8	7	6

追い越しぎわのウィ〜〜〜ン音が快感!

F1スピリット

昨年の夏に発売以来、いまだに人気が衰えない、ベストセラーソフトのF1スピリット。ジョイスティックを握れば、もう気分はセナ、ピケ、マンセルよ。

←あざやかなブルーの車がライバル車。キミが上位に入ってくると出現する。コイツを倒す(?)と快感!

きゃいん、やってきました今年も。え、何がって？　もっちろんF1のシーズンよ！

4月3日のブラジル、5月1日のイタリアと第2戦まで進んできたけど、どうやら今年は、ターボの規制が厳しくなって、これまで以上に混戦になりそうね。ワクワクしちゃう。

ところで、わたし、某石油メーカーのF1クイズに当選して、英国はシルバーストーンサーキットにF1を見に、夏は……あっと、英国に夏はないらしいけど、行っちゃう赤玉です。よろしくねっ。

上の話､｢えーっ､ウソーッ｣とか言われて、眉にツバつけてジョイスティック投げつけられそうだけど、ホントに当たっちゃったの。

これも、せっせとアクセル全開でF1スピリットやりながら、当たりますようにって念力を送っていたおかげだわ。

もう、周りの人に「これで、オマエの一生の運はつかいはたしたな〜」って言われたり、言われたことを証明するかのように、犬のウン○踏んじゃったり……。

でも、わたしメゲないもん！動く立体超巨大F1スピリットをこの目で見るのを心の支えに、強く生きていくんだぁ。

ところで英国ってMSXがけっこう普及しているところでしょ。ということわぁ……F1レース第8戦が行なわれるシルバーストーンの地元観光局と、コンピュータ・ショップの協賛で､テントの下にMSXをずらーっと並べて、〃F1スピリット大会〃とかあったりして。そうなったら、バリバリのイギリス・パンク娘が相手だって、たとえエリザベス女王が出てこようと、わたし、負けないわ。優勝したら、マンセルとディナーできるとか。きゃぁぁ〜っ、興奮！(グワガッシャーンッ)

ハッ!?　いけないいけない。F1スピリットやりながら、つい、白昼夢にふけっちゃった。あ、言い遅れましたけど、わたし、マンセルのミーハーなの。

ほら、マンセルの走り方って、1位になるか、そうじゃなければリタイヤかでしょ。すっごく親しみわいちゃうの。

わたしの走り方は、アクセル踏みっぱなし。ブレーキなんて、まるっきり踏まないもん。どんな急カーブ・急コーナーだって、右に左に蛇行しているコーナーだってぶっちぎりよ！（注・もちろん、F1スピリットでの話ね）

⬆2プレイヤーで遊ぶ。ボディーが2人同色だと､せりあっているとき区別がつかなくなり妙な気分になれる。

おかげで、ちょっとカーブを切るタイミングが狂うと、コース・サイドの林の中にすっ飛んで行っちゃうんだけど。無謀とわかっていても止められない。だって、ブレーキ踏んで、スピードを落としていくと、後ろから来たヤツが、ギュイーンギュインと抜いていったりするでしょ。それがいやなんだもん｡ホントに､〃なんぴとたりとも、俺の前を走るんじゃねえ〃という気分になっちゃう。

だから、F1のステージの前にクリアーしなくちゃいけないラリーのステージは苦手なの｡苦労した〜｡コースがダートでスリップするから、アクセル全開にできないし。もしも､ラリーが一番初めに走るレースになっていたら、このゲームに、こんなに入れ込まなかったと思うの。

逆に、こういうことも言えるか

キミも最速ドライバー 1

前輪が壊れたとかブレーキが効かなくなったくらいで、いちいちピットインしてたら、ぜったい1位は望めない。ただし、エンジン故障はスピードダウンにつながるからすぐ直そう。

ピットイン0を目指せ

キミも最速ドライバー 2

比べてみると、2人参加のときのほうが、遅いタイムでも優勝できる。とくに、ひとりが後ろで後続車のつぶし役になると、かるがるとトップの座を手に入れられちゃうよ。

1人よりも2人モード

キミも最速ドライバー3

かしゃかしゃギアチェンジして走るのはプロっぽいけど、コースはずれて草地に乗ってもすぐ復帰できるＡＴ車がおすすめ。だいたい、ポルシェだってＡＴ車を出してるでしょ。

AT車をあなどるな!

キミも最速ドライバー4

次は右カーブで次は左……と考えなくても体が自然に反応するくらい、コースを把握することが大事。それで、できるだけ直線に近い走りをすることが、勝利へのポイント。

走るコースをよく覚えよう

もしれない。ラリーの、抑えて耐えて、みたいなステージの後だったからこそF3000やF1のステージが、なおさら楽しくなったって。もう、抑圧を解放しきったようなスピード感を、心ゆくまで味わうことができるからね。

現実の世界では、どう転んでも、かなえられない望みってあるじゃない。F1ドライバーになることも、そのひとつ。世界中で、たった26人しかいないうちの、その中の１人になるなんて、ほとんど不可能だよ～。まして、実際のコースで１位のチェッカーフラッグを振ってもらうなんて、海に落とした小石をもう一度拾いあげるようなものだわ。

でも、このF1スピリットの中でなら、わたしだって天才セナだろ～と、ベルガーだろ～と、ピケ、プロストにだってなれちゃうわけなの。

⬆スタートの良しあしでも勝負が決まる。右に切るか左に切って出るか、いい方向はコースによって違うの。

ひとりでプレイしているときには、プロストにセナが、中島悟にブーツェンがいるように、ちゃんとライバル車まで登場してくれるし。車のバックファイアーや、走っているときの音とか、なかなかリアルな感じに作られているゲームよね。

だから、まるでホントにF1を体験しているような気分になってくるのよね。で、テレビでやっていた本物のレースの中継を見ていて、「あ､このレース走ったことがある」とか「そうそう、このカーブは難しいのよね。インからアウトに抜けなくっちゃ前の車を抜けないの」なんて。

⬆➡これは特殊走行（？）。つつましいガード裏抜け走行に、コース横断もとの位置帰り走行なのだ。

でも不思議。あらためて、F1レースのビデオ画面と、ゲームの同じコースの画面を見比べてみると、全然といっていいくらい似ていないの。

まぁ、考えてみれば、あたりまえなことよね。コースの周りの景色なんかもリアルに作っていたなら、何10、何100メガのROMがあっても足りやしない。MSX本体よりもゲームカートリッジのほうがおっきくなってしまうわ。

結局、似ているのは雰囲気なのね。メモリの極端な制約の中で、ここまで本物に近く思わせるデザインで、偉いと思う。

カコミで、必勝のための５つのポイントを紹介したけれど、これは、ゲーム後に振り返って考えてみれば、こういうことがいえるかもね、ということ。だいたい、ゲーム中って、あれこれ考えてなんかいないもん。それに、これって深く考えてどーのこーのっていう種類のゲームじゃないと思うわ。ただ、素早い反応あるのみよ！　ひたすら、突っ走ればいいと思うの。

前に何かがいたら、追い抜きたくなるのが本能よ。別に、スピンして何回こけようがかまわない。もう１レース､チャレンジすればいいの。車のパーツの選択だって、走ってみて合わなければ、変えていけばいいことよ。レースって、やっぱり体験がものをいうのよ。

ホントの必勝法は、とにかくコンマ１秒でも速く､そして、１台でも多く追い抜いてやろうって気持ちを燃えたぎらせることっ！　がんばってね！

データ：コナミ、MSX1
メガROM、5,800円

評/赤玉ゆみ
（爆走火の玉ギャル）

キミも最速ドライバー5

使うのはエンジンブレーキだけ。アクセル踏みっぱなしが怖くてできない人は、スペースキーにマッチ棒をはさんでみよう。それで、ハンドル操作だけに専念すればいいの。

ブレーキはいらない

10段階評価!

	田川	死神	赤玉
第一印象	6	8	7
操作性	8	7	8
グラフィック	8	7	8
シナリオ	7	6	7
お買得度	8	8	9

MITSUBISHI

技術がつくる高度なふれあい *SOCIO-TECH*

通信という裏ワザがはやりだした。

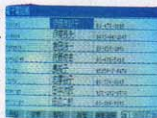
一人でゲームを楽しむのもいいけれど、
いま話題の中心はパソコン通信の
マルチプレイヤーゲームです。
MSXのオンラインには愉快な仲間が
ワイワイ集合しています。
TS2Hはこれ1台でパソコン通信ができ、
多機能電話も使えます。

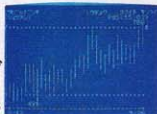
これ1台で
パソコン通信 / ホームトレード / 多機能電話 / パソコン・ゲーム

これ1台でパソコン通信

TS2Hは300/1200bps全2重モデムと通信ソフトが内蔵されています。いまあるテレビと電話回線のモジュラージャックに接続するだけでパソコン通信が楽しめます。ネットワークの通信条件（プロトコル）を一度登録してしまえば、ワンタッチでオートダイヤル、オートログインができます。フロッピーディスクドライブ（別売）でアップロードやダウンロードも思いのまま。付属の多機能電話は便利な電子電話帳が使えるパソコン電話です。

お父さんの証券ホームトレードに

自宅で株価情報の収集や売買注文ができます。指一本で操作できるから、キーボードに慣れていないお父さんにも気軽に使えます。

漢字電子電話帳を内蔵

100件の氏名と電話番号を登録できます。画面上の名前を指定するだけでオートダイヤルしてくれます。再ダイヤルもワンタッチです。

ダイヤル回線でプッシュホンサービス

ダイヤル回線でもプッシュホン回線と同様に、航空券の予約などのサービスが受けられるトーン信号発生機能があります。

第2水準漢字を搭載

JIS第2水準漢字ROMを標準装備しました。人名や地名などの表記に便利です。

通信画面は漢字40字/行の本格派

圧縮表示によって漢字40字/行の読みやすいスタンダードな通信画面を実現しました。

ダブルスロットアダプタが付属

スロットが2倍に使えるアダプタがついてます。

2タイプで選べるTS2シリーズ

（写真のRGBテレビは別売です。）

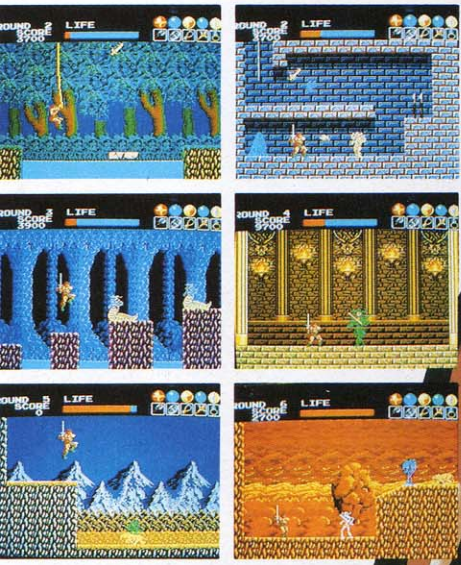
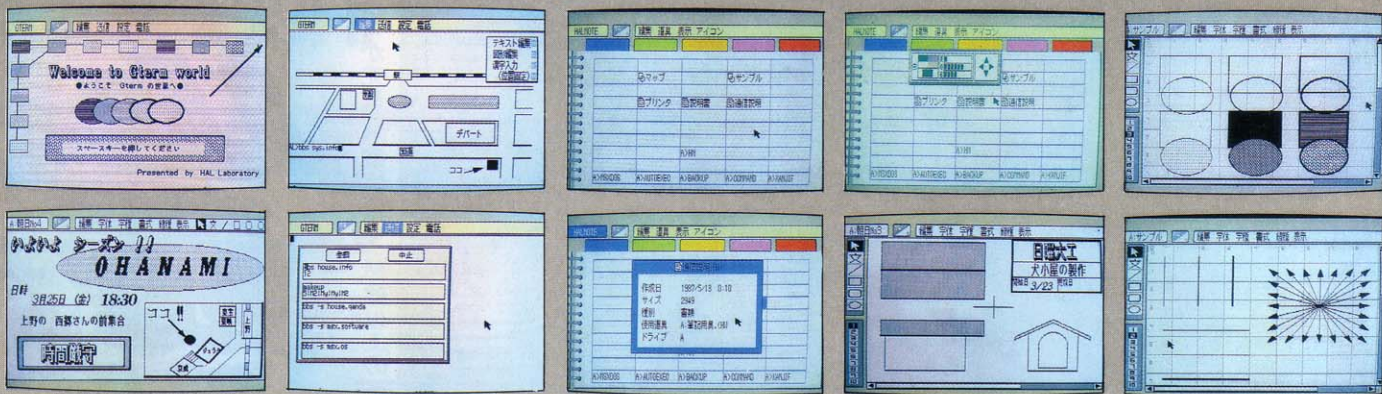
ML-TS2H形　標準価格75,000円

いまご使用の電話が使えるタイプもあります。

ML-TS2形　標準価格65,000円
専用ハンドセット（電話機）：別売
ML-HS形　標準価格10,000円

■三菱テレコムステーションには保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえお受取りになり、大切に保存してください。
■カタログをご希望の方はハガキに資料請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機㈱群馬製作所TS2係へ。

資料請求券 マガジン・TS2

正義(サーガ)は勝つ。
目が充血し、喉は渇く。想像以上の画像に思わず唸ってしまう……。と、大反響のラスタン・サーガだ。是非、君にも体験して頂きたい。
画像が凄い、ステージこれまた凄い。
RASTAN SAGA
ラスタン・サーガ
2M(メガ) ROM
標準小売価格￥5,800 MSX2 TMS-05
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社／〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-3590
MSXはアスキーの商標です。 メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。 ©TAITO CORP. 1988

HALNOTEの新メニュー

トラックボールを使った簡単操作と機能の充実。MSX2の世界を広げるHALNOTEは、誰もが夢中になれる統合化ソフト。バインダ機能、日本語ワープロ機能、ドローイング機能、そしてMSX通信も楽しめる、こんなHALNOTEに、新しいソフトが加わりました。文章を自動的に作成する代筆の機能です。これでますます、HALNOTEの世界が広がります。またHALNOTEには今後、カード型データベースやその他のアプリケーションソフトが次々と登場する予定です。

会話形式で、画面の指示に従うだけで、文書を自動的に作成できる代筆機能。

自動文書作成プログラム 直子の代筆（6月発売予定）

「直子の代筆」は、ワープロに不慣れな方でも、文書を書くのが不得意な方でも、簡単に文書を作成できるソフトです。ビジネス用と個人用のさまざまな文例があらかじめプログラムされています。〈愛の告白や詫び状の文例もあって、おもしろいョ〉操作は画面に表示される指示に従って、時候のあいさつを選んだり、相手の名前や会社名、日時などのキーワードを入力するだけです。最初の設定だけであとは、自動的にキーワードを盛り込みながら文章を作成します。いままでワープロを使ったことがなくても素早く文書が作成でき、言葉使いにあれこれ悩むこともありません。同じ文書をいくつも利用したい場合でも、キーワードだけを変更すればOKです。

NEW アプリケーションソフト

ネットワークへの参加が楽しめる。図形を使った通信も楽しめる。

図形通信プロセッサ Gterm（ジーターム）

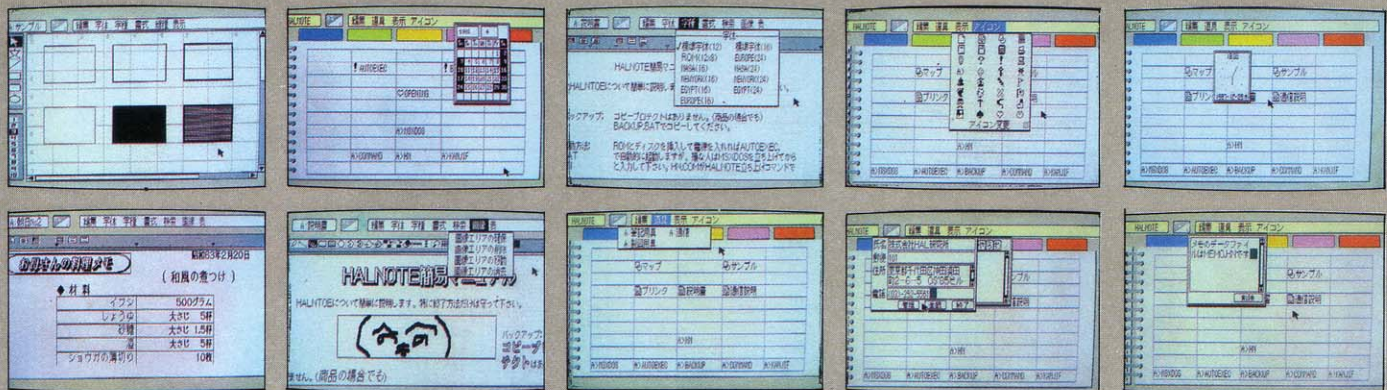
お手持ちのMSX2とネットワークのホストコンピュータとの通信が可能です。例えば、電子掲示板（BBS）で興味のある情報を見たり、電子メールで手紙のやりとり、リアルタイムでのおしゃべりや電子会議ができ、データベースの利用もできます。また、ネットワーク上で図形を送信したり、受信したりすることもでき、文書だけでなく、画像を駆使した通信が楽しめるのが特長です。通信中の入力には、かな漢字変換が利用でき、リアルタイムでかな漢字混じりの文書を送信できます。受信したデータのダウンロードも可能です。

注)図形が送信できるのはMSXネットだけです。

ディスクの中身が画面に絵で現れる。操作は簡単、マウスやトラックボールでクリックするだけ。

デスクトップ バインダ

デスクトップバインダは、ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロールします。HALNOTEを起動させると最初に画面表示されます。操作はきわめて簡単。すべての機能は、アイコンやインデックスにより、ビジュアルで管理。例えば、ファイルを開ける場合は、開けたい項目にマウスやトラックボールでカーソルをあてクリックするだけ。日本語ワードプロセッサや図形プロセッサなどの機能も、ここから呼び出します。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561代

"直子の代筆"は、笑える。

精密な図形を描く。編集も自在。
強力なドローイング機能。

図形プロセッサ

「日本語ワードプロセッサ」の作画機能より、さらに精密な図形や図面を作成できるのが、この「図形プロセッサ」。方眼が表示された画面を利用して、丸や楕円、四角形などを正確に描くことができます。一度消去した図形を何度でも再表示でき、図形と図形の合体、重ね合わせの順位指定なども、マウスで簡単に処理することができます。線やトーンの選択・変更も自在。線の太さや塗りつぶす箇所の模様も多彩。7種類の飾り文字、10種類の文字サイズ、11種類のデザイン文字が利用できます。精密な組織図、縮尺図、フロアデザインや表現豊かなカード・ラベルを作成できます。

連文節変換、JIS第二水準標準装備。
ワードプロセッサの機能に、作画機能もプラス。

日本語ワードプロセッサ

HALNOTEの「日本語ワードプロセッサ」は強力です。連文節変換(二文節最長一致法)により効率的な漢字変換を実現。また、本体に漢字ROMが内蔵されていなくても、JIS第二水準までの漢字が利用できます。字体は斜体、影文字、袋文字など6種類。10種類の文字サイズと組み合わせて、表現豊かな文書を作成できます。さらに、作画機能の搭載もうれしい特色。点、直線、フリーハンド、円、四角形、消しゴム、ルーペなどの作画機能が、メニューを選ぶだけで簡単に利用できます。ペン先やトーンも自由に選べ、画像の移動も簡単。ワープロ文書中に地図や絵などを書き込むのに便利な機能です。

すべてのソフト上で、いつでも見れる、使える、デスクアクセサリ。

デスクアクセサリは、アプリケーションソフト動作中でも、ウィンドウによって表示され利用できます。スケジューラー機能を持ったカレンダー。ちょっと時間を確認したい時に便利なアナログ/デジタル兼用の時計。メモ用紙。名前、郵便番号、住所、電話番号を登録できる電話帳。単語登録、外字作成、プリンタ設定、画面調整を行うためのプルダウンメニューなど、盛りだくさんです。

HALNOTE用ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして、「COBAUSE」(トラックボール コボウズ)が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。

HTB-60 14,800円

THEプロ野球
激突
ペナントレース

MSX2対応	1Mビット
SCC 搭載	5,800円

5月19日(木)新発売

史上初!5つのモードで、待望のプレイボール!!
こいつは、プロ野球ゲームの超特大ホームランだ。

❶じぶんのオリジナルチームがつくれるチームエディットモード ❷練習試合用のオープン戦モード ❸最高130試合で優勝を争うペナントレースモード ❹友だちと楽しむVSモード ❺コンピュータ同士を対戦させる観戦モード

ツ。

これが噂のギャグシューティング!

パロディウス

MSX対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　絶賛発売中

そなた、夢と希望のプログラマー=タコ。かたや、宿敵夢食妖獣=バグ。コナミの人気キャラも総出演して、おかしなおかしなギャグ宇宙大戦争の始まり始まり!

コナミファン必携の面白アイテム!

コナミの新10倍カートリッジ

MSX1,2対応　1Mビット+64KビットSRAM
5,800円　絶賛発売中

コナミのMSXソフトにだけ対応

SRAMバックアップ機能搭載でゲームセーブがカンタン! テニス等ミニゲームのおまけ付! うれしい新機能を加えて楽しいゲームをもっと楽しく!!

絶賛発売中

サラマンダ

MSX対応　1Mビット　6,800円

シャロム 魔城伝説完結編

MSX対応　2Mビット　5,980円

この夏期待のコナミファンタジーアニメーションビデオ

順調に制作進行中! 7月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社:03-262-9110
関西地区
大阪:06-334-0399
北海道地区
札幌:011-851-3000
東北地区
青森:0177-22-5731
秋田:0188-24-7000
北陸地区
新潟:025-229-1141
四国地区
愛媛-松山:0899-33-3399
九州地区
福岡-天神:092-715-8200
福岡-大牟田:0944-55-4444
鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●画面は、開発中のものです。

カッキーンと出るゾ！

MSX2 MEGA ROM 2メガROM 定価¥8,500

●MSX2専用
●RAM64K　VRAM128K

ファミコンで話題の燃えろ!!プロ野球がMSX2になって登
だ!!美しい画面、超リアルなプレイヤーの動き、モチロン、
アルな音声合成。1988年度版最新データをひっさげて、君の
ポーツ魂を熱くする熱闘野球、5月25日発売予定。

株式会社 ジャレコ　●本社　〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7　☎03(708)4820　●大阪　〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F　☎06(203)00

時代を塗りかえたのはゾイドだった。
キミの操縦するゾイドゴジュラスが爆走する。
レッドホーンとアイアンコングが迎え撃つ。
共和国のメカを編隊に組み入れて、
巨大なバトルフィールドで中央大陸の謎に迫る。
そして、帝国軍の最大・最強メカ
デスザウラーとの決戦の時が……。
キミは、いま壮大な戦いのロマンを旅する。
勝利へのキーワード、それは「勇気」と「知恵」だ。
★バトルステージ(マップ)は24×24(576面、地下と要さいをふくめると1,000面以上)の広大なマップ。
★戦場には新型メカも登場するぞ。
★ファミコン版に一味も二味も面白さをプラスしていよいよ登場。
THEBISON
GOJULAS
HEIGHT 15.1m
WEIGHT 199t
SPEED 80Km/h
OFFENCE 3292
DEFENCE 1800
共和国側のサブ画面。この画面にして仲間のゾイドに乗り換えができる。新型メカ"ディバイソン"早くも登場。
こまんど
はなす
しらべる
つかう
でーた
大マップ画面。グレイ砦寸前で敵が…戦えゴジュラス!!
帝国領ダリオスの城内。地下にも何層も広がっているゾ。
手に汗にぎる帝国軍とのバトル・シーン。敵の弾をよけながら、帝国軍を撃滅せよ!!
好評発売中!!
ゾイド・中央大陸の戦い
希望小売価格
¥5,800
MSX 2
MEGA ROM
RAM 64KB
VRAM 128KB
スーパーマルチゲーム・ゾイド
ZOIDS
■中央大陸の戦い■
PS-2022G
©1988 東芝EMI/TOMY ZOIDS
TOEMILAND
■お問い合わせは:東芝EMI株式会社・第II営業本部/☎03(847)1491/第II営業本部・大阪営業部☎06(376)4131
通信販売
通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、必ず現金書留(5,800円+郵送料400円を同封)で下記住所までお申込みください。
送り先/〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル
東芝EMI㈱ゾイド係
MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

尚、抜忍伝説番外編は、ブレイングレイ・ユーザーズクラブの方（ユーザー登録カードを出され、会員No.の判る方）のみの限定通信販売とさせて頂きます。

これがうわさのアバンタントゲーム

抜忍伝説

翼をもった男達

MSX2 大好評発売中!

MSX2 3.5" 2DD 4枚組 7,800円

他機種の内容をそのまま継承し、さらにグレード・アップ!
イベント画面以外でもBGMが流れるようになりました。

■PC8801SRシリーズ 好評発売中

PC8801mkⅡ SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
5" 2D 5枚組 価格 9,800円

■PC9801シリーズ 好評発売中

5" 2HD 2枚組、5" 2DD 4枚組、
3.5" 2DD 4枚組
価格 各9,800円

■X1シリーズ 好評発売中

5" 2D 5枚組 価格 9,800円

●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、
使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社にお申し込みください。送料は当社負担とさせていただきます。

株式会社 ブレイン グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL 03-499-6943

3Dシューティングゲーム
亜空戦記
GRIFFON
THE ROSE STORY
グリフォン

「こんな戦争、誰がはじめたんだろう…」
彼女はコックピットで、ふとそんなことを思った。

人類最初の植民星"太陽系第10番惑星アンナ"。移住者達の努力の結果、惑星アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。
そして長い月日が流れたある日、惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。
"ワタシハマザーコンピュータKEL-13、コノホシノニンゲンハ　ワタシガシハイシタ。ワクセイ〈アンナ〉ノムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル"
もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。そして母星とアンナの間に長い戦いが始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵器である可変アブダンパー"スレイブ・ガンナー"で飛びたった。

※この画面写真は開発途中のものです。

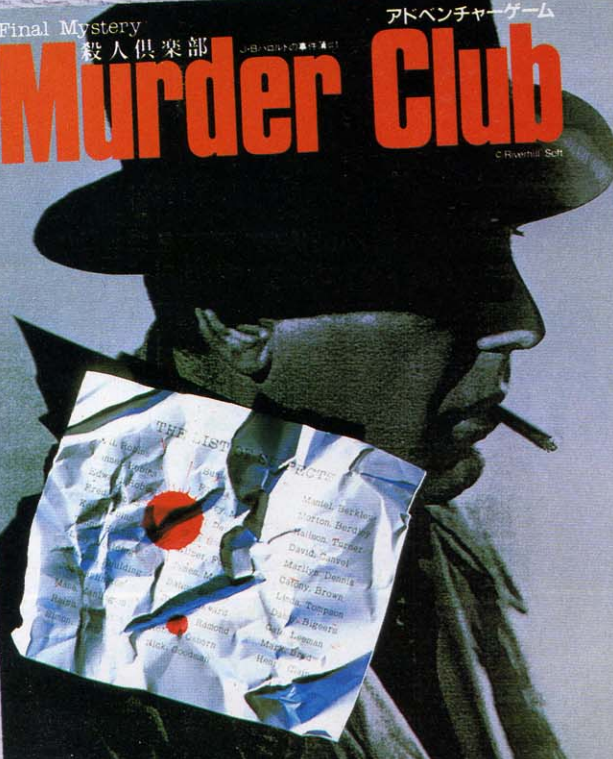
美しいグラフィックス！
リアルなアクション！

近日発売予定！ MSX2 メガロム版 2メガロム ¥6,800

空が、森が、風が僕を呼んでる！

妹のクリスを捜すために旅に出ていた主人公のプリルは、ある日クリスが魔王バズルにさらわれたことを知った。彼女を助けるためにプリルは魔城めざして旅立った。
プリルの冒険がいま始まろうとしている。

新発売！
MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800

Final Mystery
殺人倶楽部
J・B・ハロルドの事件簿#1
アドベンチャーゲーム
Murder Club
© Riverhill Soft

殺意がエクスタシーに達する時、ひとつの事件が始まった。

若き実業家ビル・ロビンスが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。相ついで現れる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か？手がかりを集め推理の糸をたぐる。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができるかどうかは、すべて君の腕次第だ。
読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

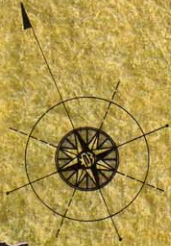
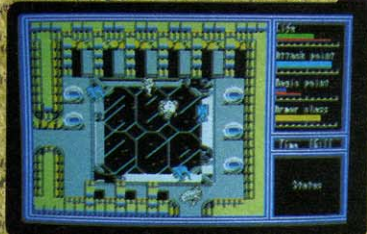
新発売！
MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800
5月16日発売！
MSX2 メガロム版(要VRAM128KB)
4メガロム ¥7,800

〈通信販売〉送料サービス　通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

A FLAG OF THE WONDERLAND
THE CHOICE! 1987
Active Role Playing Game
HYDLIDE 3
THE SPACE MEMORIES
© 1987 T&E SOFT
5th ANNIVERSARY
★PC-8801mkⅡSR(FA,MA,VA)
2DRIVE ONLY 5"2D・2PIECES ¥7,800
★MSX (RAM16K) 4M ROM ¥7,800
★MSX2 (VRAM128K) 4M ROM ¥7,800
★HYDLIDE BRONZE PACK
MSX (RAM16K)
HYDLIDEⅡ・HYDLIDE3
SPECIAL SET PRICE ¥9,980
ON SALE!!
▲FANTASY TOWN
MSX2
▲SPACE SHIP
MSX
MSX, MSX2 are registered trademarks of ASCII Corp.

MSX 2版がそろいぶみ!!
ようこそ!!エニックス・ワールドへ!!

おまたせしました!!
MSX 2版 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
5月中旬発売!!

夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム

ドラゴンクエストII 悪霊(あくりょう)の神々(かみかみ)

スタッフ

- ●モンスターデザイン・鳥山明
- ●シナリオ・堀井雄二
- ●音楽・すぎやまこういち
- ●プログラム・㈱チュンソフト
- ●企画制作・㈱エニックス

プロローグ

ある日、ここローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士が、たどりついたのです。「ローレシアの王様!大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…!ハーゴンは、まがまがしい神を　暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアも　ローレシアも…。う…、うぐっ!」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン!　彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマルトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ!」そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。

- ★マップの広さは前作(ドラゴンクエストI)の4倍!!
- ★個性豊かなモンスターが80数種類!!
- ★登場人物200人以上!!
- ★不思議な力を秘めた呪文22種類!!
- ★便利なアイテム60種類!!

MSX 2メガROM

GANDHARA
カンダーラ
（仏陀の聖戦）

シナリオ・イラスト／槙村 正
プログラム／日高 徹
音楽／すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上　3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)…………¥7,800
■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組…………¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組…………¥7,800

ワールドゴルフII

構成・プログラム／村守将志
イメージグラフィック／真島真太郎
音楽／すぎやまこういち

- ●アマチュア・国内プロ・世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
- ●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール／トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場／
- ●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
- ●賞金制度と資格制度あり。

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上　3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組…………¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)…………¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組…¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組…………¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
…………¥7,800

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

MSXワールドへ、いよいよ、侵攻開始!

モンディン、ミナクスの死の呪文により、"エクソダス"が鼓動を開始した。
ブリタニア王国がむかえた史上最大の敵、"エクソダス"とは、何か…!?
元祖RPGの世界は、果しなく険しく奥が深い。
今までの経験が一体どこまで役に立つだろうか。
しかし、「ウルティマ」に挑まない限り、ゲーム・ウォーズのMSX経験値があがることはない!

Ultima™
ウルティマ ～恐怖のエクソダス～

●音楽● 後藤次利
●ゲームアレンジ● 秋元 康
●オリジナルゲーム● Richard A. Garriott

5月21日発売 ¥6,800 R68Y5552

MSX2

2メガROM、バッテリー・バックアップ付(要メインRAM64KB、VRAM128KB)

好評発売中▶ファミリーコンピューター用ソフト・カセット「ウルティマ」¥5,900 R59V5910

ウルティマグッズプレゼント

オリジナル腕時計とTシャツをそれぞれ50名様に抽選でプレゼントいたします。
パッケージに付いている応募券を切りとり、官製はがきに貼って、ほしい商品(時計かTシャツ)を明記の上、下記の宛先にお送り下さい。
尚、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●締切:6月30日(当日消印有効) ●宛先:〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 ㈱ポニーキャニオンPONYCA事業部 ウルティマFCプレゼント係

8ビット・パソコンで最強と評判の
「谷川浩司の将棋指南II」が
ついにMSX2バージョンで登場！

~名人への道~

刺客四天王を倒し、無敵名人に挑め！

対局

四天王を倒して名人戦だ！

次の一手

あなたならどう指す？

詰将棋

あなたならどう指す？

☆得意戦法を持ったキャラクターと対局でき、しかも指し手が驚くほど早くイライラさせません。
☆実戦向き「詰将棋」40題と「次の一手」20題で谷川浩司があなたの棋力を判定します。
☆棋力アップのために豊富な拡張機能が付いています。
●手戻しと再現 ●盤面反転
●棋譜入力（人間対人間モード）
☆入門者から有段者まで楽しめ、確実に強くなる内容になっています。
●対局（入門者～2級向き）………序盤の勉強に最適
●次の一手（初段～四段向き）……中盤の勉強に最適
●詰将棋（5級～二段向き）………終盤の勉強に最適

谷川浩司の棋力認定書発行！

「詰め将棋」40題と「次の一手」20題を解いて同封された応募ハガキで申し込むと、谷川浩司が棋力を認定して認定書を発行！

抽選で5名に谷川浩司直筆サイン入り扇子プレゼント！

50名にサイン色紙をプレゼント！
棋力認定書をお申し込みの方、先着50名に谷川浩司サイン色紙を、さらに抽選で5名に谷川浩司直筆サイン入り扇子をプレゼント！

5月21日発売 ¥5,500 R55Y5110

1メガROM、（要メインRAM64KB、VRAM128KB）

好評発売中▶PC-8801 5"2D ¥7,800 M78C5110 ▶ファミリーコンピュータ用ソフト・カセット ¥5,500 R55V5914 ▶ディスク ¥3,000 L30V5912

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
札幌支店／011-232-5151 仙台支店／0222-61-1741 大阪支店／06-541-1971 広島支店／082-243-2915
東京支店／03-221-3271 名古屋支店／052-562-0111 福岡支店／092-751-9631 ニッパンポニー／03-667-3741

PONY CANYON INC.

CROSS MEDIA SOFT

快感満開！ MSX2でトローリング!!

ポイントを決める。

好評発売中!!

本格的スポーツ・フィッシング・ゲーム

釣りキチ三平
〜ブルーマーリン編〜

「大海原にクルーザーを出して大物釣りに挑戦したい！」そんな夢を実現してくれる本格的スポーツ・フィッシング・ゲームの登場だ。釣り漫画の第一人者「矢口高雄」先生のあの「釣りキチ三平」になって、世界中の腕自慢が集まる前後5日間の大会でどれだけの大物を釣り上げることができるか？ マーリン（カジキ）と君との壮絶な戦いが間もなく始まる・・・・

負けるな！三平。

ホテルで作戦会議。

MSX2（VRAM64KB以上） メガROMカートリッジ■定価6,800円

大評判の面白さ！超大作コンバット・ホラー

しりょうせんせん

死霊戦線 WAR OF THE DEAD

ある日突然平和な街「チャニーズ・ヒル」を襲った謎の怪異現象、想像を絶する奇怪なクリーチャー群、一体この街に何がおこったか！

- メインマップ、サブマップ併せて180画面の広大なエリア
- バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ
- 武器は全て現用兵器
- 成すべきことは生存者のメッセージから知れ！

好評発売中!!

MSX2 2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64K以上 VRAM128K以上 ■¥8,800

▶PC-8801版近日登場！

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F TEL.03-423-7901〈お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで〉

通信販売 ●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱（通信販売係）

資料請求券 MSXマガジン 88-6

この画面は、X68Kのものです。

夢と希望の晴れ姿。

スケールUP!!

麻雀狂時代 SPECIAL

操作簡単、マウス対応!!

アーケードゲームで大人気の「麻雀狂時代」が君の部屋へやって来る！
マイクロネットの総力を集結し、作られたこのゲームは、麻雀をきわめたい人もカル〜クHしたい人も真実、遊びの幸せ君になれるでしょう。

X1版 5'2D	定価 6,800YEN
PC88SR以降5'2D2ドライブ専用	定価 6,800YEN
X68000 5'2HD	定価 7,800YEN
MSX2 3'5 2DD	定価 6,800YEN

「あれ、あれれっ…」と笑えるパロディタッチのシューティングゲーム。でも中身はひと味違うぜ！

ファミクルパロディック

ヴォレビュール号
VOLLER BULLE

©1988 BIT²

楽しさ10,000倍で新発売

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 2メカROM定価¥6,800
- RAM64K以上、VRAM128K以上が必要です
- この製品はMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません

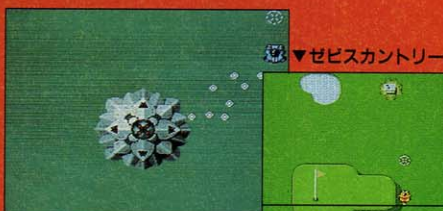
時(ファミクル)は2390年。ここ"亜空間ゲームハウス"は、今や興奮のルツボ。敵を撃破した歓声や、おしくもやられてしまった悲鳴が渦巻き、手に汗にぎる熱戦が繰り広げられている。中でもファミクル一家の活躍は目ざましい。でもゲーム大会は、まだ始まったばかり。この先、敵キャラも手ごわいぞ——。

ゲームは、一家総出でゲーム大会に出場する、コミカルなファミクル一家が主人公。それぞれがハンドメイドのマシンに乗り、次々と敵を破壊させて行く。このゲーム大会が、キミが体験する本物のゲームだ。
ファミクル一家が持ちよったマシンから1台をセレクトすると、いよいよゲームワールドへ出発だ。

ところで、ゲームを進めていくうちに、「あれっ、あれれ…」と思うエリアが登場。そう、あの歴史に残る名作ゲームの数々が背景などにパロディ・タッチで出てくるのだ。思わずなつかしくなったりして…。でも気をゆるめてはいけないぞ。頭をかかえ込むほど難かしいエリアも登場する。ファミクル・パロディックは、まさにシューティングゲームの集大成だ！

▲ボスキャラ・ジャンポイ

▲クレージーエンパイア

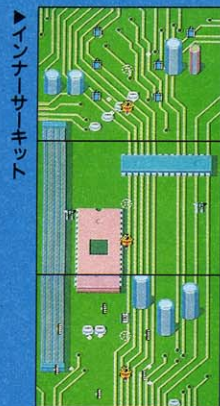
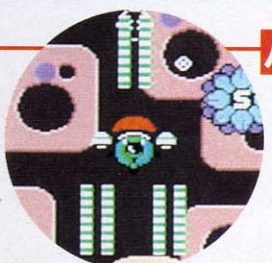
▶スーパードカンシスターズ

◀ファミクルランド

▶インナーサーキット

▲ボスキャラ コスモ・ガブリエル

▼ゼビスカントリー

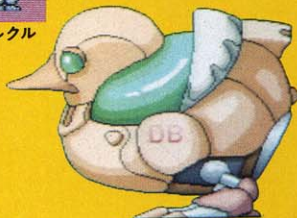
ヴォレビュール号

- ★敵キャラ70種類以上
- ★攻撃パターン50種類以上
- ★臨場感あふれるBGM20数曲
- ★全ステージに攻撃パターンも攻略法も異なる大ボス10種類
- ★5種類の自機がそれぞれ違うパワーUP
- ★PAC SRAMカートリッジの使用でセーブ機能がつきます

ついに今世紀

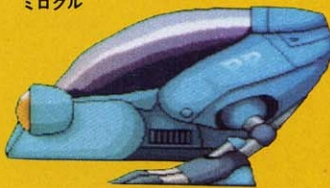
制作、発売元 株式会社 BIT²(ビッツー) 〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷1-7-9 コーヨービル3階 TEL.03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²(ビッツー)販売株式会社 〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3階 TEL.03(862)6886 FAX.03(862)2263

「スピードなら私が1番。エッグマはうしろについているけど、なれればなんでもないよ。個性派の人は私ね！」

シルクル

ダックスベリー号
DUCKS BERRY

「ボクのマシンは利点もないけど欠点もない。ウデに自信のある人は、ボクをえらんで!!」

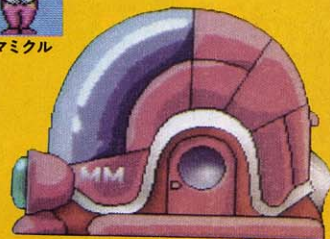
ミロクル

ビーピーケロル号
P.P. KEROL

「初心者は、ボクをえらぼう！スピードもわりとあるし、最強の"かくれ技"が……。」

ニャンクル

スィエルシャート号
CIEL CHATTE

「連射スティックのある人は私。ターボビームがやくにたつわよ！」

マミクル

マインマイム号
MINE MIME

▲ファンタチーズ

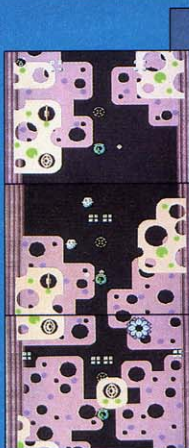
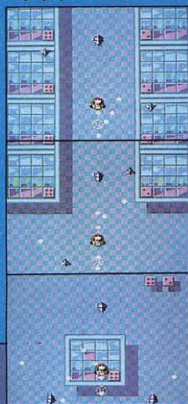
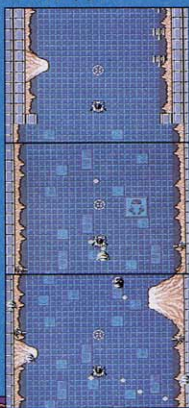
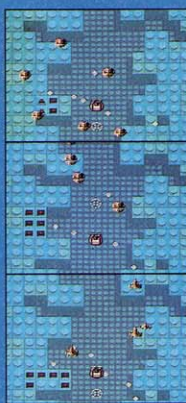
▲ボスキャラ・ボヨンボ

▼ジグソーパズル

▼バスディウス

▶ブロックマニア

▲ボスキャラ・ビッグココア

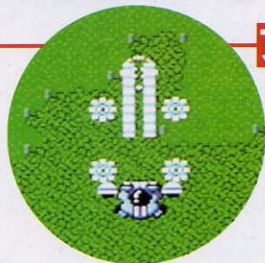
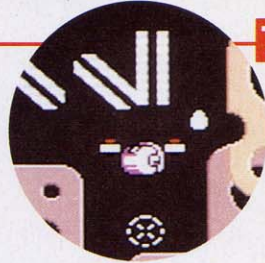
▼ボスキャラ
ペンプルブラザーズ

◀ネクロガルド

キャラクターイラスト募集

ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似顔絵を送ってください。優秀作品は、この誌面に発表してステキなプレゼントをあげちゃうよ！

送り先：東京都千代田区神田佐久間町
4-6 斉田ビル3階
BIT²販売㈱
「ファミクルイラスト係」へ。

次回作予告"首斬り館"

担当者が首切りをかけて制作中！
乞うご期待！

本格派アドベンチャーゲーム
秘録 首斬り館（くびきりやかた）
—逐電屋 藤兵衛—

ワーアーツープ

ダックスベリー号

ビーピーケロル号

スィエルシャート号

マインマイム号

最大のゲーム大会が始まった。

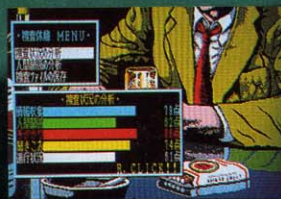
各種スタッフ募集

㈱BIT²では只今各種スタッフを募集しております。
詳しくはお問い合わせ下さい。☎03(479)4558 担当 辻谷

High School Story
ちょっとエッチな
本格
ロールプレイングゲーム
グーンとワイドに
レンアイ(恋愛)専科の
イイソフトは
トコトン楽しい
学園物語
MSX2の諸君は過激だ。続々「High School、Hi' Jacker」登場!!
君にはこのかわいい娘達がくどけるか？ はんぱじゃ無理だぞ！
HIGH School Story
学園

"J・B・ハロルドの事件簿シリーズ"、MSX2にデビュー。

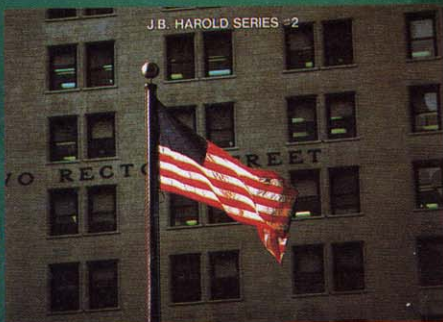
噂の"J・B・"が、やって来た。

夢と幻想の街で、その謎は生まれた。

欲望が渦巻く摩天楼の街、ニューヨーク。
そこで一人のクラブのピアニストが、謎の転落死を遂げた。
都会の喧騒の中で、単なる自殺として葬り去られようとしていた。
その死の周辺に次々と浮かび上がる、謎めいた事実。
残された多額の保険金のかげに、
息を潜める殺意の気配が漂う――。
刑事J・B・ハロルドが大都会のミステリーに挑む、
"J・B・ハロルドの事件簿シリーズ"第2弾〈マンハッタン・レクイエム〉、
ついにMSX2に登場。

※MSX2版のパッケージデザインは、写真のものと多少異なることがあります。

〈新発売〉

MSX2

- VRAM 128K以上
- 3.5"-2DD(1枚組)
- マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
- 漢字表示(漢字ROM不要)
- BGMは全7曲
- 定価 7,800円

ミステリーが語りかける。J.B.PRESS創刊!

摩天楼にうごめく謎の世界へミステリーファンをいざない、
またJ.B.やサラの秘められた素顔に迫ったり、
会員だけにお伝えする新作ニュースなどを掲載した
J.B.PRESSが、J.B.CLUBからいよいよ創刊。
クラブではただ今、メンバー募集中です。

シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!!

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

TAKERU SHOP LIST

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

勝てば実力、負ければベンキョー
これであなたも名人だ!!
好評発売中
実戦麻雀編
コンピューター相手の対戦。様々な実戦局面を体験。
名人位決定戦編
32名の個性ある強豪雀士とのトーナメント戦。これらを勝ち抜くと、名人との勝負が待っている。
実戦問題編
初心者は、麻雀道場として腕前を磨くことができる。上級者は、日頃の勘と腕前を再チェックし、275問題にチャレンジ。
井出洋介 名人の 実戦麻雀™
MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K) S-RAM対応
定価¥6,800 MS-18
©CAPCOM™
SCHWARZENEGGER PREDATOR™
いま…〈死のハント〉が始まる!
シュワルツェネッガー プレデター
MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上)
定価¥5,800 MS-17
© 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corporation and used by PACK-IN-VIDEO CO., LTD. Under authorization.
Family Billiards
ファミリー・ビリヤード
トムやボールも相手じゃないぜ!!
MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上)
定価¥5,800 MS-14
L'Affaire
ラ・フェール
〜失われた時を求めて〜
フランスから来た本格派推理アドベンチャー
MSX2 3.5" 2DD フロッピーディスク
定価¥5,800 MS-16
© INFOGRAMES 1986. © 1984 Microsoft Corporation. ECSECO. ISI.
MSXはアスキーの商標です
企画・開発・発売元
PACK-IN-VIDEO
(株)パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)
通信販売 ●商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、上記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。〈送料無料〉

エグザイル 7月発売
■PC-8801 R/H/VA
■PC-9801 シリーズ
■MSX2 各8,800円
XZR
エグザイル
破戒の偶像
イスラムの謎、隠された史実が蘇る。
アクション・ロールプレイング・ゲーム
世界を動かしているのは誰だ? 超大国たる米国かソ連か? それとも東西両陣営のポリティカルパワーか? 否、表面に出ている国々、政治家は踊らされているだけではないのか? その背後には何があるのか? 史実の向こうに透けて見える影に憑かれた時、我々のプロジェクトは始動した。エグザイル……この単語の中には人類の過去が、未来が隠されている。全世界的なスケールで圧倒する革新のシナリオ、エグザイル。時を待て!

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交310号
Phone：082-263-6006 Fax：082-263-6049

全8ROUNDの壮大な世界
驚異の超高速スクロール
進化する多彩な特殊兵器
壮大なるオリジナル・デモ
心理構造を突く攻撃パターン
巨大奇形植物群、怒濤の攻撃
どぎもを抜く大迫力サウンド
アレスタ設定資料集付き

ダイナ・トレイターを撃破しろ！

砕くぞ、巨大地上要塞！

デットテック・ワールドを救え！

闇の大河を飛べ！

荒れ狂う敵の攻撃！

これがバイオ・サイバーだっ！

プラズマボール、大出力！

8種類の特殊武器！

SUPER BIO-CYBER SHOOTING

ALESTE

アレスタ　¥6,800

急告!!

安い、速い、面白い
ディスク・マガジン
近々発動開始！（仮題）

誌面じゃ書けない面白さ。体験しなくちゃ、わからない。ゲーム満載、情報迅速、驚天動地の980円！（予価）

MSX2・2DD

MSX2 MEGA ROM
RAM16K以上
VRAM128K

のーみそコネコネ

ようこそ『あだちワールド』へ――この『陽あたり良好！』の主人公はキミです。
キミの普段の生活がゲームの中で反映され、キミの言動によりみんなの喜怒哀楽が
変わってストーリーの流れも変わる、今までにないアドベンチャー・ゲームです！

あなたも「あだちワールド」の住人になりませんか？

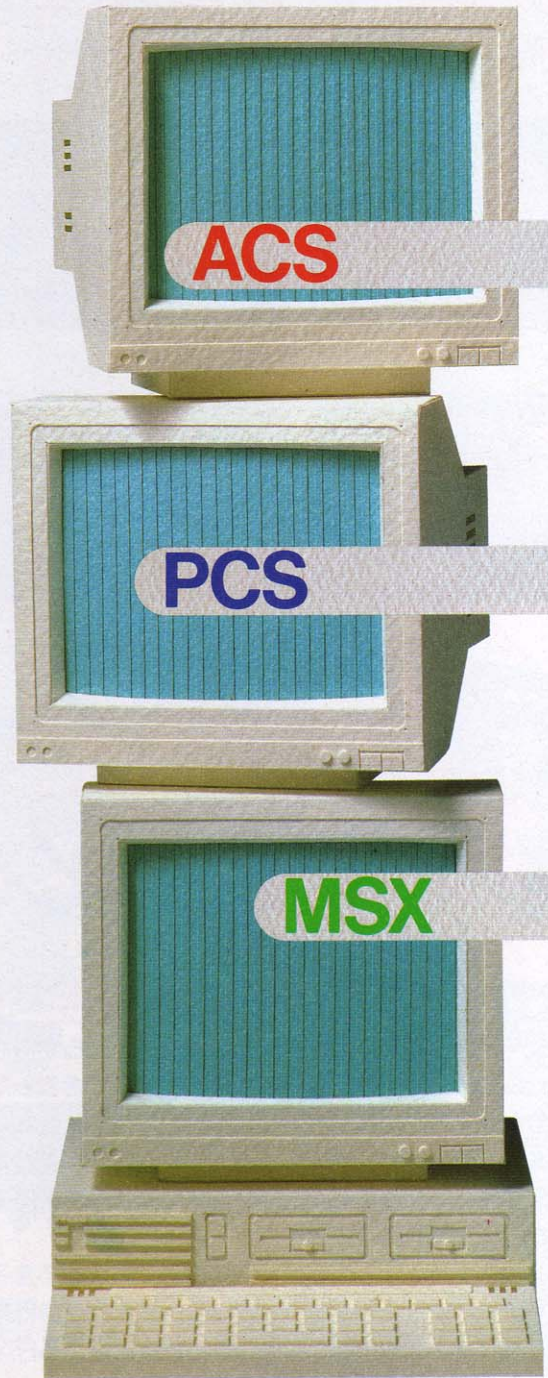
ゲームスタート時にキミの名前を入力したところから物語は、始まります。
キミは、転校生として「ひだまり荘」に引っ越してきました。キミを歓迎するのは、大家の水沢千草を初めとする「ひだまり荘」の住人たち（岸本かすみ、高杉勇作、美樹本伸、有山高志、中岡誠）6人に自己紹介を受けた後かすみや勇作たちと様々な会話を交わすうちにキミの話し方や、答え方次第でみんなの感情や会話内容が変わり、人間関係ができてきます。

美樹本と、うちとけてつき合うようになって頼まれる圭子へ渡すラブレター……誤解から生じるかすみ、圭子の仲たがい……タイスケの行方不明……。それらをキミの努力で解消し、みんなの心をつかんだ後に迎えるHAPPY END。
アニメB・G・Mにのせて軽快に流れるストーリー。

3.5"2DD専用　RAM64K／VRAM128K
ジョイスティック対応　¥5,800 好評発売中

お問い合せは●〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1　東宝㈱事業部パソコンゲームソフト係　TEL.03(591)4557

●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。●店頭にて品切れの際は、通信販売は郵便振替のみ取扱います。(送料500円)
●ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、(振替東京7-184946東宝株式会社) までお申し込み下さい。

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE CINEMATIC

3つのサービスからあなたにピッタリのパソコン通信が選べます。

アスキーネットは、〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉、3つのサービスで新スタート! 各人各様、それぞれの目的や個性にあわせて、最適のパソコン通信を楽しむことができます。例えば、あなたが情報に敏感なビジネスマンなら〈ACS〉を。パソコンやゲームマニアなら〈PCS〉を。MSX派なら〈MSX〉をお勧めします。もちろん、それぞれのネットでは、ハイパーノーツ(BBS)や、電子MAIL、VOICEと呼ばれるチャットなどを、アスキーネットならではの、よく整理された使いやすい環境で楽しめます。さァ、あなたは、どのパソコン通信を楽しみますか? きっと新しい情報が、素敵な出会いがあなたを待っています。

情報人間のためのネットワーク、ACS。

情報収集や新しい人脈づくりに、パソコン通信を役立ててみたい! そんな方に最適なのが〈ACS〉です。パソコン通信という新しいメディアから、これまで考えられなかった新しいコミュニケーションが誕生しています。いままでコミュニケーションを妨げていた距離や時間という壁をパソコン通信はなくします。年齢という壁もなくすことができます。呼びかければ、誰かが、どこかできっと応えてくれます。日本全国の見知らぬ人や、見知らぬ街の動きが、パソコン通信を通してイキイキと伝わってきます。〈ACS〉は●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービスと、●時事通信、東販週報、日本リーダースクラブなどのインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスを用意。〈ACS〉はすべて漢字でサービス。読みやすさ、整理のしやすさも抜群。

パソコンホビィストのためのネットワーク、PCS。

日本全国のパソコン大好き人間が集まった! 充実したネットワークです。パソコンに対する夢や、ゲームに対するウンチクが熱く飛び交っています。これからパソコンを勉強したいと思っている君に、ぜひ入って欲しいネットです。OSのことや言語のことだって、誰かがきっと教えてくれます。〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウエアの"POOL"。この中のソフトは、誰もが自由に使っていいのですが、なにしろパソコン大好き人間が創っただけに、傑作がゴロゴロしています。その数はゆうに1,500本を越え、質、量ともに日本最大級です。ダウンロードしすぎて、慢性的なフロッピー欠乏症に悩まないように十分気をつけてください。〈PCS〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●ゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

MSXユーザーのためのネットワーク、MSX。

MSXマシンのための専用ネットワークです。MSXに関する情報はすべて網羅しています。しかも、雑誌「MSXマガジン」に掲載されたプログラムリストを、ネット上で提供する特別サービスもあります。プログラムをいちいち打込むなんて、もう古い! 好きなプログラムを、好きな時に手に入れることができます。それから、このネットの特長の一つに証券情報があります。時々刻々、変化する株式市場の動きをネットを通じて把握できます。お父さんやお母さんにうれしいサービスですね。〈MSX〉は家族全員で楽しめる開かれたネットワークなのです。●SIG、MAIL、VOICE、POOLなどのコミュニケーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

●アスキーネット入会金…3,000円〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉共通。
複数ネットに加入の場合も、入会金は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

〈ACS〉①5時間まで…4,000円/月 ②5時間〜20時間まで…20円/3分
③20時間以上…10,000円/月

〈PCS〉①5時間まで…2,000円/月 ②5時間〜20時間まで…20円/3分
③20時間以上…8,000円/月

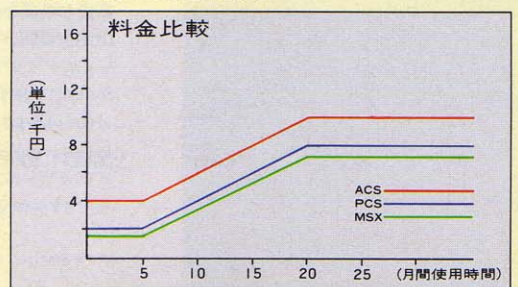
〈MSX〉①5時間まで…1,500円/月 ②5時間〜20時間まで…20円/3分
③20時間以上…7,500円/月

利用時間にあわせた料金体系を採用。1ヶ月間に5時間までしか使わなかった人は①の料金。20時間までの場合は①+②の料金。たとえば〈PCS〉を月15時間使ったとすれば、

2,000円 + (10時間×60分÷3分×20円) = 6,000円

5時間までの料金 / 5時間から20時間までの料金、この場合は10時間 / 1ヶ月間の料金

20時間以上使った人は③の料金。上限がはっきりしていますから、安心してパソコン通信を楽しめます。月末になって、こんなはずじゃなかった、という心配はもうありません。

速くて料金的にも有利な2400bpsが使えます。●〈ACS〉〈PCS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。

ホームワークステーションをつくる

DOS,Disk BASICの統一的な日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えして、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。もちろんMSX-JE[※1]対応の日本語入力をサポートしているため、MSX-Writeなどを用いて、連文節変換で漢字入力が可能です。

そして、日本語出力も汎用性のある漢字ドライバを組み込んだことにより、通常のアプリケーションはMSX-DOS2[※2]により日本語の入出力を実現することができます。なお、単独の場合は単漢変換で漢字の入力ができます。

また、MSX-DOS2と同時に供給予定のDisk BASIC2[※3]では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

```
A>type 日本語.txt
ホームワークステーションをつくる日本語MSX-DOS2登場!

1. DOS, Disk BASICの統一的な日本語環境を提供

2. 最大4Mバイトの大容量メモリをサポート

3. MS-DOS Ver2.xx互換のファイルシステムをサポート

4. HELP機能のサポート

5. メディアIDによるディスクの識別
```

TYPEコマンドにより、"日本語.TXT"というファイルを画面に表示しています。MS-DOSマシンでも、同じファイルをTYPEする事ができます。

```
100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理 テスト"
110 '背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT
160 'メッセージの画面出力
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT " あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (18,50)-(237,174),14,BF
```

Disk Basic2のプログラムリストです。MSX漢字BASICではPRINT文などで漢字を使うことができます。また、漢字用の命令も追加されています。

※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。
※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。
※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。

最大4Mバイトの大容量メモリをサポート。

MSX$_2$ではメモリマッパーによるRAMの拡張が規定されていますが、これまではシステムソフトウェアによるサポートがなかったために、追加されたメモリは個々のアプリケーションソフトウェアが独自に管理していました。従って、この拡張されたメモリをRAMディスクなど、アプリケーションソフトウェアに共有のリソースとして使おうとしても不可能でした。MSX-DOS2では、システムソフトウェアでメモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているRAMすべてをRAMディスクとして割り当てることができます。また、常駐するソフトウェアのためのメモリの確保も可能です。

64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より高度なコンピュータとしての機能を提供します。

```
A>ramdisk
RAMDISK=32K
A>copy command.com h:
A>dir h:
 ドライブH:のディスクにはボリューム名がありません
 ディレクトリ H:¥

COMMAND  COM     14848 88-03-30  1:09p
 14Kバイトが1個のファイルで使用中
 14Kバイトが使用可能
A>
```

RAMDISKという内部コマンドを用意。RAMディスクは常にHドライブになります。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

DOS1用アプリケーションソフトウェア
DOS1
RAM
DOS2用アプリケーションソフトウェア
DOS2
メモリ管理モジュール
RAM

このように、MSX-DOS2ではメモリ管理モジュールが、RAMを管理しています。

MSX PDTシリーズ 好評発売中!

MSXでプログラミングができる。
MSX-C Libraryが加わって、ますます充実。

PDTシリーズの日本語MSX-DOS2対応版は現在開発中です。

MSX-DOS TOOLS

MSX PDTシリーズの第一弾が、このシリーズの核となる「MSX-DOS TOOLS」です。

高度な機能を持ったMSX-DOSに加えて、そのMSX-DOS上の28ツールソフトウェア"TOOLS"と強力なスクリーンエディタ"MED"、それにアセンブラソースをマシン語コードに変換するためのアセンブラやリンカを含む"ユーティリティソフトウェア"をパッケージング。

価格14,800円(送料1,000円)

MSX-S BUG

「MSX-S BUG」はMSX-DOS上で動作するシンボリックデバッガです。デバッガとは実行可能なオブジェクトプログラムを直接メモリに読み込んで、その内容を目に見える形に表示したり、あるいは実際にプログラムの一部を実行させたりしながらバグ(プログラム上の誤り)の原因を発見していくソフトウェアです。これにより、ソースプログラムのレベルでは発見の難しかったバグも素早く退治することが可能となりました。

シンボリックファイルとしては、MSX・L-80が出力するシンボリックファイルを読み込むことができます。

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSが必要です。

価格19,800円(送料1,000円)

最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

日本語MSX-DOS2登場。

MS-DOSversion2.xx互換のファイルシステムをサポート。

MS-DOS version2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。このため、ファイルを多数管理する本格的なアプリケーションソフトや開発システムの実現も可能です。なお、漢字コードはMS-DOSと同じシフトJISなので、一太郎やThe WORDで作成した文書をそのままTYPEコマンドなどによって両面に表示することができます。また、MS-DOSと同等のパイプ・リダイレクション機能もサポートしています。

```
A>dir
 ドライブA:のディスクのボリューム名は 日本語SYS
 ディレクトリ A:¥文書

.               <dir>   88-03-31 11:13a
..              <dir>   88-03-31 11:13a
手紙            <dir>   88-03-31 11:13a
社内文書        <dir>   88-03-31 11:13a
FAX      TXT      797   88-03-31 11:18a
日本語   TXT      343   88-03-31 11:17a
 1Kバイトが6個のファイルで使用中
 362Kバイトが使用可能
A>
```

〝文書〟というディレクトリの中を表示しています。このディレクトリには、さらに〝手紙〟と〝社内文書〟というディレクトリと、'FAX.TXT'と'日本語.TXT'というファイルがあります。

階層ディレクトリの例。ファイルの種類によって、納めるディレクトリを決めておけば、フロッピーの中がすっきりします。

メディアIDによるディスクの識別でディスクのメンテナンスが向上。

MSXでは、多くの場合フロッピーディスクのコピーは1台のディスク装置で行なわれています。その場合、ディスクドライバーソフトに備えつけられている「2ドライブシミュレータ」と呼ばれる、1ドライブで2ドライブをまねる機能を使ってコピーを行なうわけですが、ひんぱんに複写元と複写先の2枚のメディアを1台のディスク装置に入れ換えることになります。その際、2枚のディスクを入れ間違えると、双方のデータを壊してしまう可能性があります。MSX-DOS2では、フォーマット時に乱数によるメディアIDをディスクに書き込み、識別します。これによって、1台のディスク装置でのコピー中に、誤ってディスクを壊してしまう危険性が解消されました。

HELP機能のサポート。

HELPコマンドにより、コマンドのガイドが両面に表示されます。

```
以下の項目に対する説明が用意されています.
特定のコマンドに関する詳しい説明を表示させるには
    HELP command name
と入力して下さい.

ASSIGN ... ドライブの割当
ATDIR .... ディレクトリの属性の変更
ATTRIB ... ファイルの属性の変更
BASIC .... MSX disk BASICの起動
BUFFERS .. ディスクバッファ数の表示/設定
CD ....... CHDIRの省略形
CHDIR .... ディフォルトディレクトリの表示/設定
何かキーを押して下さい.
```

内部コマンドの〝HELP〟でコマンドの一覧が表示されています。ファイル拡張子が、'.HLP'のテキストファイルを用意すればHELPコマンドでその内容を表示させることができます。

日本語MSX-DOS2 コマンド一覧

ASSIGN	ATDIR	ATTRIB	BASIC	BUFFERS	CD
CHDIR	CHKDSK	CLS	COMMAND	CONCAT	COPY
DATE	DEL	DIR	DISKCOPY	ECHO	ERA
ERASE	EXIT	FIXDISK	FORMAT	HELP	MD
MKDIR	MODE	MOVE	MVDIR	PATH	PAUSE
RAMDISK	RD	REM	REN	RENAME	RMDIR
RNDIR	SET	TIME	TYPE	UNDEL	VER
VERIFY	VOL	XCOPY	XDIR		

MSX-C Ver.1.1

「MSX-C Ver.1.1」はMSX-DOS上で動作し、C言語で書かれたソースプログラムを読み込んで、ザイログニーモニックのアセンブラソースプログラムを出力する2パスのC言語コンパイラです。

変数の自動レジスタ割付やnonrec(non-recursive、非再帰的)キーワードの導入などをはじめとするさまざまな新手法の採用により、オブジェクトコードの効率や実行速度を飛躍的に向上させています。またオブジェクトコードのROM化が可能なので、MSX用カートリッジソフトウェアの開発に最適です。

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSが必要です。

価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Library

PTDシリーズの第四弾は待望のMSX-C Libraryです。MSX-CでMSXのグラフィック機能やマウス、プリンタなどの補助入出力装置を扱ったり、「MSX-CVer.1.1」ではサポートされていない倍精度実数やLONG型演算をサポートするライブラリパッケージです。

このライブラリを使用することにより、MSXの持つすぐれたグラフィック機能やジョイスティック、マウスなどを十分に活かしたプログラムをC言語により作成することが可能となります。また、全ソースリスト付きですので自分にあったライブラリに変えたり、MSXのプログラミング作法を勉強することができます。

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSおよびMSX-C Ver1.1が必要です。

価格14,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2及びMSXソフトウェアを下記のショウに出展いたします。

●マイクロコンピュータショウ'88
会期：昭和63年5月11日(水)〜14日(土)
会場：東京流通センター第一会場1-15

●第66回ビジネスショウ
会期：昭和63年5月18日(水)〜21日(土)
会場：東京・晴海展示場A館-615

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080
●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝MSX係までハガキでお申し込みください。

株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

アイデア次第でいろいろ使える、MSXの実用とプロの道具。

世界のベストセラー表計算ソフトをMSXで。ホビーに実用に多彩に活用できます。

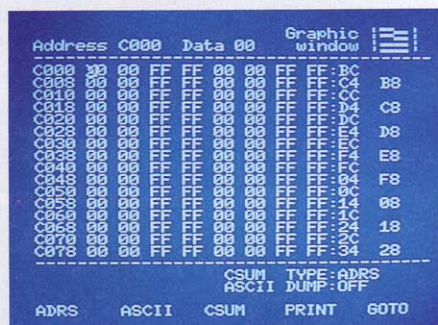
MSX-PLANはベストセラー表計算ソフト・マルチプランに準拠したROM版表計算ソフトです。どの欄でどんな計算をするかを指定すれば、あとは数値を入れるだけでたちどころに計算結果を表示します。手軽なROMカートリッジで、34もの関数を備え、気軽にコンピュータ計算をマスターできます。もちろんデータはディスクにもカセットにも保存可能です。趣味の世界に、専門的な分野にアイデア次第でさまざまに活用できるMSX-PLAN。ホームユースに実用のひと味が加わりました。

ROMカートリッジ
¥9,800
(送料¥400)

●RAM容量16Kバイト以上のMSXパソコンでご利用になれます。
●漢字は使用できません。

MSX-PLAN

MSXの機能をもりもりパワーアップ。常備したい実力派ツール群です。

MSX-AID(エイド)はMSXのためのツール・ソフトウェア・パッケージです。MSXの機能をアップさせ、あなたのプログラミングに役立つツールを集めました。マシン語プログラムの入力や修正が簡単に出来るマシン語モニタ。BASICプログラムの開発やデバッグを効率良くおこなうための変数リスト、クロスリファレンス、文字列検索などがあります。プログラムはROMカートリッジにおさめられ、拡張コマンドで呼び出して即実行可能です。あなたはその存在を意識することなく、BASICが本来持っているコマンドのように使うことができます。又HELP機能がついているため、使い方が分からなくなっても安心です。

ROMカートリッジ
¥6,800
(送料¥400)

●RAM容量32Kバイト以上のMSXパソコンでご利用になれます。

MSX-AID

BASICプログラムの実行速度が飛躍的に向上。価値ある実数型コンパイラ。

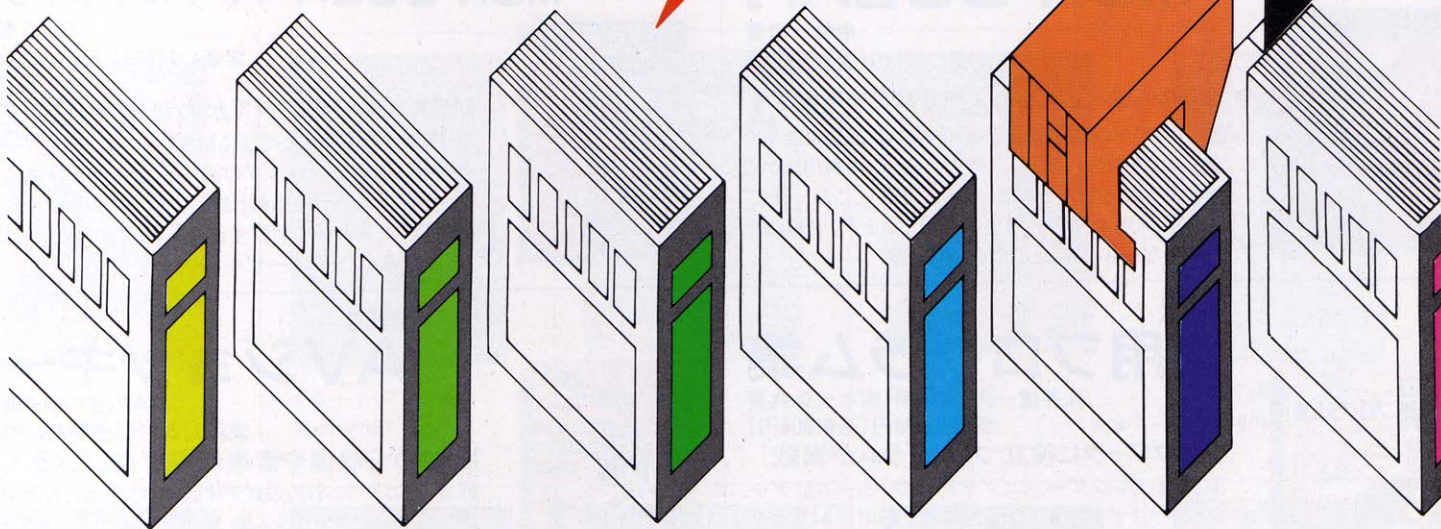
MSXべーしっ君はメモリ上のBASICプログラムを、その場で機械語プログラムに変換し、高速で実行する実数型のコンパイラです。
実数型のBASICコンパイラとしては、15〜20倍といった画期的な実行速度をもっているため、リアルタイムのゲーム、膨大な計算を必要とするC.G.など多くの用途が考えられます。
使用法は非常に簡単で、従来のコンパイラのようなソース作成、コンパイル、実行といったステップを全く意識させず、単に全体を素晴らしく速く実行させるコマンドがインタープリタ上に加わったようなものです。

ROMカートリッジ
¥4,500
(送料¥400)

●MSXでも使用できますが、グラフィックスの高速化はMSX2モードで最も威力を発揮します。

MSXべーしっ君

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.03(486)8080 **株式会社アスキー**
●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

幅広いユーザーのニーズに応える個性ある雑誌です。

マイクロコンピュータ総合誌
ASCII 6月号 定価500円 毎月18日発売

UNIX MAGAZINE ユニックス・マガジン 6月号 定価780円 毎月18日発売

パソコン通信を100%活用するための情報誌
NETWORKER ネットワーカーマガジン 6月号 定価550円 毎月18日発売

MSXの情報をすばやくキャッチ
MSXマガジン 6月号 定価380円 毎月8日発売

パーソナルコンピュータ情報誌
LOGiN 6月号 特別定価520円 毎月8日発売

BIWEEKLY
ファミコン通信 通常号320円 完全隔週金曜日発売

日本で唯一の電子出版情報紙
EP NEWS 毎月2回発行 購読料24,000円(半年12号分)
＊EP NEWSのお問合わせは アスキー直販 03(486)7114

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー出版営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**

女の子が作ったパソコン通信ガイド

新刊

大槻眞美子、永井麻奈美共著
定価1,400円（送料300円）

女性ネットワーカーが女性のために書き下したパソコン通信入門書

メカに弱いと言われる女性でも、気軽にパソコン通信が利用できるように解説したガイドブックです。専門用語を使わず、パソコン通信の魅力を女性の立場からレポート。またさまざまなプロフィールをもつ女性ネットワーカー18人にインタビュー。便利で楽しい入門書です。

MSXマガジン別冊

ウーくんのソフト屋さんプログラム集

新刊

定価780円（送料300円）

「ウーくん」ファンに贈るBASICのショートプログラム集

MSXマガジン連載の好評『ウーくんのソフト屋さん』のショートプログラム30本を一挙に紹介。あわせて「ウーくん」の4コマ漫画（桜沢エリカ著）も掲載した、ファン待望の一冊です。またすぐにソフトとして楽しめるようプログラムライブラリも同時発売。

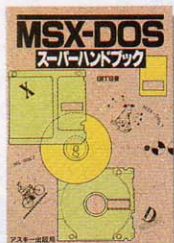
MSX-DOS入門

中村　哲著
定価1,200円（送料300円）

基礎から学べる最高の入門者向け手引書です

MSX-DOSの基本動作、操作法を豊富な図表やイラストによりやさしく解説。アプリケーションの利用法からプログラミングまでを幅広く説明しており、この一冊でMSX-DOS全体を把握することができます。平易に読み進めながら学ぶことのできる入門書。

MSX-DOSスーパーハンドブック

BITS著
定価1,200円（送料300円）

MSX-DOSのすべてがわかる教科書です

MSXのすばらしいOSであるMSX-DOSを初めて総合解説。基礎からコマンドの操作法、またアセンブラ、エディタ、デバッガも掲載し詳説。プログラムライブラリ（発売中）とあわせて学習すれば、MSX-DOSのすべてがわかる、MSXユーザー必携の一冊。

MSX 実用プログラム集

永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著
定価1,200円（送料300円）

デスクワークに役立つプログラムが満載

家計簿、カレンダー、ミニグラフからストリーム型データベースまで、さまざまな情報整理に応用がきくプログラムを多数掲載。どのプログラムも操作環境を統一にし、ディスクを買ったばかりの人でも、簡単に自分流情報ツールが作れるように解説しています。

MSX AVジョッキー

LAP STAFF著
定価1,200円（送料300円）

MSXから映像や音楽が飛び出してくる

好評『プログラムDJ』のビデオ版として、映像と音楽を組み合わせたプログラム集。話題の映画「ブレードランナー」、「風の谷のナウシカ」、「未来世紀ブラジル」など計30本の作品のイメージプログラムを掲載。内容もアートからジョークなどまでさまざまです。

実録! スーパー映画人

マイクロソフトプレス/デイヴィッド・チェル編
鶴岡雄二訳　定価1,900円（送料300円）

映画製作者19人に直撃インタビュー！

特殊効果、アニメーション、コンピュータ・グラフィックスなどの分野で活躍する映画製作技術者19人にスポットを当てた初のインタビュー集。「スターウォーズ」「E.T.」「ジョーズ」などの名画の舞台裏を垣間見ることができます。『実録! 天才プログラマー』の映画編。

PC-88VAパーソナルユースのすべて

アスキー書籍編集部編
定価2,500円（送料300円）

新機能をフルに活かす初の実用ツール集

新開発の16ビットCPUやグラフィック専用LSI搭載のPC-8800シリーズ最上位機PC-88VA。新機能をフルに活用するための実用的ツール（ワープロ、データベース、CAD、通信、ミュージックエディタなど）を満載。ユーザー必読の初めてのプログラム集です。

●MSXマークはアスキーの商標です。

ASCII BOOK

□楽しく学べるMSXポケットバンク□

MSXマガジン編集部編
定価680円 ★★

竹山正寿・上条有・上坂哲共著
定価580円 ★

竹山正寿・上条　有共著
定価580円 ★★

BITS著
定価680円 ★★

BITS編
定価580円 ★

ぐるーぷ・アレフ著
定価480円 ★

ぐるーぷ・アレフ著
定価480円 ★

秋山　晶著
定価680円 ★★★

平塚憲晴著
定価680円 ★★

島本笹清著
定価580円 ★

BITS著
定価580円 ★★

すがやみつる・竹田津恩共著
定価580円 ★

すがやみつる・オレンジ企画著
定価580円 ★

浅井敬太郎著
定価580円 ★

高橋秀樹著
定価580円 ★

レベルに合わせて3段階
ポケットバンクシリーズの難易度

★……だれでもカンタン!　★★……ちょっとむずかしいかな?　★★★……わりとよく知っている人向け

マークは、収録されているソフトウェアがプログラムライブラリとして発売されています。

MSX はアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー出版営業部 TEL03-486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

続々登場！MSXマガジンソフト

POCKET BANK プログラムライブラリVol.1

好評発売中

"ツールよ永遠なれ"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

スプライト モード2用 エディタ

既刊『便利ツール、コキ使って！』『ディスク徹底活用術』『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラクタ作成ツール、リアルタイム演奏プログラム、シーケンシャルファイルによる住所録、強力マシン語デバッガ、もの当てクイズ、他。

POCKET BANK プログラムライブラリVol.2

好評発売中

"マシン語とゲームの交錯"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

トラッドレース

既刊 『マシン語入門PART2』『ゲーム作りのテクニック』『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『おもしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本を収録。ディスク版モニタアセンブラ、マシン語ゲーム、スプライトパターンエディタ、ショートプログラム、他。

POCKET BANK プログラムライブラリ Vol.3

好評発売中

"にぎやかなる幻想の果て"＋実用プログラム集

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことばの実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収録。

RESCUE THE PLANET

ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

5月9日発売

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

日本地図暗記プログラム

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。万年カレンダー、電話帳、電卓、おこずかい帳、占い、バイオリズム、福笑い、神経衰弱、あみだくじ、英単語辞書、タイピング練習、方程式、日本地図マスタープログラム、元素記号&元素周期表暗記プログラム、メトロノーム、お絵描きソフト、他。

MSX-DOSスーパーハンドブック

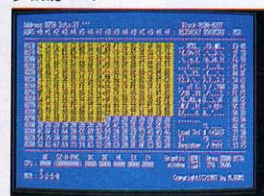
好評発売中

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価4,800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録。COMファイル入力用ツール、COMファイルプリントアウトツール、DOS版アセンブラ、DOS版デバッガ、DOS版テキストエディタ、多機能モニタ、漢字タイプ、ディスクダンプ、MSX用受信プログラム、MSX用ヘックスTOファイル、他。

多機能モニタ

DISK MSX 第一巻

好評発売中

"プログラムエリアの逆襲"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンで連載中の「プログラムエリア」に掲載されたツールゲームのプログラムを集めました。コンポーザアナライザ、トーンエディタ、ビデオプログラム、アニメーション、プリンタスプーラ、キャラクタ・エディタ、スプライトエディタ、音楽演奏システム、スクエア・バトル、ハードコピープログラム、他全39本。

GO GO HARIER

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー出版営業部 TEL03(486)1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年令・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ASCII SOFTWARE
RPGの真髄
MSX2版
ウィザードリィ。
今、人気爆発
洞窟の入口は戦士がかがみこんで入らなければならな
らない岩の斜面にできた割れ目といった感じであるが、
中に入るとすぐに広くなって奥の方へとつづいている。
壁と天井はゴツゴツとした剥き出しの岩で、床はよく注
意して歩かなければならないほど瓦礫で被われている。
先頭に立った戦士がタイマツに火を灯すと、冒険者達の
影がゆらゆらと洞窟の壁に照らし出された。
振り返った戦士の顔は光と影によって闇の中に無気味に
浮き上がって見え、まるで希望のかけらもない運命が彼等
を出向えたように思われたのだった。
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件――最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還――を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。
言わずと知れたウィザードリィのMSX2版。MSX2の表示能力をフルに使い、グラフィックを一新。モンスターデザインは、イラストレーターの末弥純氏。データを常にチェックしながら、ウィザードリィの世界にどっぷり浸かろう。
Wizardry®
ウィザードリィ
■対応機種/MSX2
(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
■定価9,800円
絶賛発売中

MSX MAGAZINE HOT LINE

●製品についてのお問い合わせは………
●出版物　486-1977
●ソフトウェア　486-8080
●ファミコン　250-5600
●アスキーネット関連　486-9661

●製品御購入後のお問い合わせは………
●出版物　●ゲーム　498-0299
●ビジネスソフト　498-0205
各ユーザーサポート宛
月～金曜日（祝祭日を除く）10:00～12:00／13:00～17:00

●アスキーに対する御意見、ご希望、また販売についてお気付きの点がありましたら、お葉書でお送りください。よろしくお願い致します。
〒107　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー 営業部(RPG)『MSXマガジンホットライン』宛

MSXマガジン ホットライン休止のおしらせ

《MSXマガジン HOTLINE》は、本誌形態の変更により、今回を持ちまして休止することとなりました。
なお、アスキー発売ビジネスソフト関連のおしらせを掲載する《月刊ASCII HOTLINE》および、アスキー発売のホビーソフト関連のおしらせを掲載する《月刊LOGIN HOTLINE》については、いましばらく継続いたします。アスキーからのMSX関連のおしらせは、両誌に掲載する予定ですので、あわせて御購読いただければ幸いです。長い間《MSXマガジン ホットライン》におつき合いいただきまして、本当にありがとうございました。

『日本語MSX-WriteⅡ』発売について

『日本語MSX-Write』のバージョンアップ版としてMSX2対応日本語ワープロソフト『日本語MSX-WriteⅡ』(定価：24,800円）を発売いたします。
ご使用のユーザー様より寄せられましたお声を元に、より使いやすいMSX２対応の本格的ワープロソフトを目指して開発いたしました。

『日本語MSX-WriteⅡ』の主な特長

①強力なカナ漢字変換機能
辞書をROMとして持つことにより、パーソナルワープロと同等の高速な漢字変換を実現しました。変換方法は、２文節最長一致法（連文節変換）を採用。日本語フロントエンドプロセッサとしてVJE-80Aを搭載。文節学習機能による強力な変換機能は、そのままMSX-JE仕様に対応しています。

②ユーザー辞書登録、外字機能をサポート
32KバイトのSRAM(電源を切っても内容を保存できるRAM)を内蔵することで、ユーザー辞書登録、外字登録をサポートしました。ユーザー辞書領域約700語、外字領域は63文字です。

③充実した文字修飾機能
横倍角、縦倍角、４倍角、下線(３種)、網掛け(３種)が可能になりました。また、２種(太線、細線)の罫線は、入力方法がレイアウト画面で引くように改められました。

④MS-DOS標準テキストファイルとの互換性
文書ファイルはOS標準ファイルで、内部コードもシフトＪＩＳコードを使用したテキストファイル形式です。他のMSX-DOSファイルはもちろんMS-DOS標準テキストファイルを読み書きできるパソコン用ワープロソフトとの互換性も取れます。

⑤JIS第一、第二水準漢字ROMを内蔵
第一、第二水準の漢字ROMを内蔵しました。これらの漢字ROMはBASICや他のアプリケーションからも使用できます。

⑥一行40文字表示画面をサポート
編集画面が30文字×８行、40文字×８行のいずれかをディスプレイの解像度にあわせて、選択できるようになりました。40文字編集モードは、本体内の16×16ドットの漢字ROMを12×16ドットに圧縮して表示するため、特別な漢字ROMは必要としません。

⑦RAMディスクを活用できます
最大32KバイトのRAMディスクを有効活用することで『MSX-WriteⅡ』とBASICレベルとで、一つの文章を共用できます。

⑧辞書メンテナンス用ユーティリティを内蔵
ユーザー辞書の内容をディスクまたはカセットに保存するためのユーティリティを内蔵しました。これにより、ユーザー辞書および学習辞書の内容を簡単にバックアップすることができます。

なお、今回のお知らせは、現在『MSX-Write』をご使用で、既に、アスキーに対して、ユーザー登録をお済ませの方について、５月末に優待販売のお知らせという形で、行ないます。まだ、お送りいただいていない方は、至急、ユーザー登録者カードをお送りください。
また、登録者カードを紛失した方は、上記のHOTLINE宛、お葉書でお知らせください。確認の上、お知らせをお送りいたします。

なお、優待販売価格は、12,000円を予定しております。

ご注意：
①『日本語MSX-WriteⅡ』は、本体VRAM128KバイトのMSX2システム専用です。MSX1システムでは動作いたしません。
②縦／４倍角など文字装飾は、プリンタ本体の制限により印刷できない場合があります。
③熱転写タイプのプリンタの中には、プリンタ本体の制限により、上下余白が設定どおりにならない場合があります。

Pとヒトミのお知らせコーナー

ヒ：というわけで、最初で最後のきちんとしたMSX関連のお知らせをして、有終の美を飾った御気分は？
P：実に長い間お世話になりましたHOTLINEですから、いろいろな感慨もありますが、まあ、よろしいんじゃないんですか？
ヒ：お手紙いっぱい頂いたでしょ。
P：お返事できなくてごめんなさいね。御意見はいろいろ参考にさせていただきました。今後も御意見などありましたら、HOTLINE宛にお手紙くださいね。
ヒ：ところで、ホビーソフトのMSX関連は？
P：秋から年末に向けてってところです。いろいろ話はあるんですけど………MSXマガジン本誌やアスキーの広告なんか見ててくださいね。
ヒ：ついでにMSXについて、なにか、言うことある？
P：最後だから………“次世代”に移行………もしくは、ホームコンピュータの部分への拡張を考えて欲しいような気がするのですが。たとえば、VD対応MSXなんてLDの普及率から考えたら、今あれば………なんてね。カラオケビデオとビデオ野球拳（奇麗なオネーサン使ってね。ゲーセンのはやる気が起きないのねんのねん。)だせば、売れるって。
ただ、個人的に言えば、MSXを使ったビデオ編集機が欲しいのねん。そんな高機能はいらないの。リモコン操作だけでいいのだ。標準でとったのを、きれいにCF外して、倍速に落して保存したいだけなんだから。
ヒ：やっと、最後に【P】ちゃんらしさが出てきたわね。最近、軟弱になったって、お手紙いただいてたからね。それでは………
P：皆様に可愛がっていただきました《MSXマガジン　ホットライン》ですが、今号で一応休止ということになりました。ヒトミちゃんと【P】は《LOGIN ホットライン》の方には、いましばらく登場する予定ですので、そちらの方で、またお会いしましょう。本当にありがとうございました。今後とも、新生MSXマガジン本誌ともども、アスキーのMSX関連商品をよろしくお願いいたします。
ヒ：…………………行が余ったわよ。
P：それでは、個人的に。いま【P】ちゃんは、PC-98のデータベースを作るの手伝ってます。多分、8………おっと、黒崎部長に怒られちゃう、年内中に発売の予定です。まあ、始めての“子供”になりますので、ちょこっと力入れてます。知らないことばかりで、困ってますが。
ヒ：肩の力入れてるから、肩こりがひどいんですって？
P：困ったもんだ。そんでもって、ただ今、マッサージのうまい女の子募集中です。なんてね。ところで、ヒトミちゃんは？
ヒ：いままでの仕事、引き継いでやってます。LOGINの方では、お世話になります。最後に、HS開発の市谷さん、およびＩSG&HS開発部の皆さん、営業部直販部の永野さん、営業技術部の平野さん、それから、宣伝部の大武さんには、たいへんお世話になりました。
P：ついでに、版下作成用の『Z' sWORD JG』とそれにあわせて出力してくださった印刷の方、ありがとうございました。
ヒ：それでは、これで、《MSXマガジンHOTLINE》を終ります。

お詫び

弊社発行のMSXマガジン５月号、72〜73ページに掲載されたクローズアップの記事内容に誤りがありました。この記事は新生のソフトハウス・株式会社ブレイングレイを紹介したもので、以下の内容に関して事実と異なる記述がされていたものです。

まず記事中において、株式会社ブレイングレイのスタッフである渡辺氏、佐藤氏が、株式会社光栄より発売されている『信長の野望・全国版』の開発の中心人物であったかのような記述がされておりますが、これは事実と反するとのご指摘を株式会社光栄からいただきました。実際には、渡辺氏は『信長の野望・全国版』のプロジェクトチームの一員であったとのことですが、佐藤氏、飯島氏は、株式会社光栄に社員として勤務した期間は約半年で、佐藤氏は『信長の野望・全国版』のプログラミングには係わっておらず、飯島氏は同ソフトのマニュアル作成およびゲームバランスの調整等を行なっていたとのことです。また、同記事中において、不適切な表現が多々使用されており、公的なメディアとしての公正さを欠いた内容となっておりました。

今回の記事において多大な迷惑をおかけしました株式会社光栄ならびに株式会社ブレイングレイ、そして読者のみなさま方に、この場を借りて謹んでお詫び申し上げます。

今回の誤報は、私どもMSXマガジン編集部の取材、そしてその後の記事作成の不手際にすべての原因があると深く反省し、今後の雑誌作りにおいて、このような間違いを二度と起こさぬよう、編集していく決意でおります。

株式会社アスキー
MSXマガジン編集部
編集長　小島文隆

MSXゲーム徹底解析

ソフト買ったんだけどお、ゲーム終わんないの！　そんな人々のためにお届けする、MSXゲーム徹底解析！　深ーく掘り下げた内容で、みなさんの欲求不満の解消にお役に立てれば幸いっ。

さーあ、今月の『パロディウス』の解析だがー、ザコの敵の行動におけるプレイヤーの対応、ベルの効果と正しい使用方法、そして、あまり触れられていないエクストラステージの内部を深ーくエグるぞ。

■コナミ
MSX1
5,800円(ROM)

まずはザコの敵の行動を読みとれ!!

パロディウスの主人公はキミと、そして宿敵バグ。しかし、彼らを支える若い力(?)、ザコの敵を忘れてはならないのだ。いうなれば、将棋の〝歩〟(あゆみ、ではない)のような存在なのだから。彼らは日夜努力に努力を重ね、キミを狙っているのだ。そんな、〝縁の下の力持ち〟であるザコの敵を大々的に紹介してしまおう。

よく現われる敵

よく現われる目立ちたがり屋さんたちだ。パターンを覚えておいて、やっつけちゃえ。

モアイ

⬅もうすっかりおなじみになったモアイさんです。なかなかカワイイよね？

⬆いちばん初めに登場する。もちろん全滅させるとカプセルが現われる。2、4面は後ろから現われるので、ボーッとしてられないぞ。

ジャンプモアイ

⬅ジャンプしながら近寄る。狭いところでは注意しましょうね、みなさん。

⬆ピョーン、ピョーン、と近づき、たまに高くジャンプする。ここまでしかジャンプできないんだな、とタカをくくってると危険だぜ。

ダッカーペンギン

⬅チョコマカと少しうっとうしいが、やっぱりカワイイ。でも敵なのね。

⬆後ろから近寄る。段差(といってもべつに踊る人ではないよ。ダンサーだね、それは)のあるところは、よじ登ってくる。わかった？

フライフィッシュ

⬅トビウオのように地面から跳びはねてくる。3匹ともやっつけるように。

⬆3匹1組のこのトビウオ、地面に隠れたときに、「へへっ、やり過ごしたぜ」と額の汗を拭いとると、チュドーン！　となってしまう。

⬅空飛ぶ親子の魚。その親子愛ははかなくも美しいものだ(おいおい)。

⬆こいつは2匹1組で登場だ。まるで酔っぱらったかのようなサインカーブを描き、ふらふらと飛んでくる。カプセルを持ってるのよ。

ビー

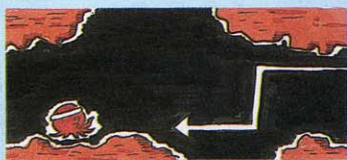
⬅コイツ、一人前に家を持ってるのだ。ちくしょう。家ごとやっつけろ！

⬆〽ハチのムサシは死んだのさっ(古いな)、という昔の歌を思い出してしまうのは私だけなのだろうか。いいや、違う(反語)。

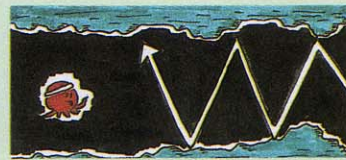
各面の敵

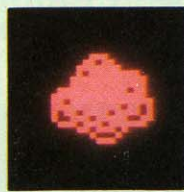
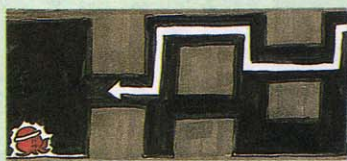
よく現われる敵に対して、こちらは2面から5面で登場する、はずかしがり屋さんの代表選手たち。それではどーぞ。

ニアラ

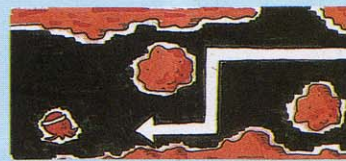
⬆まるで、サンダーバードのジェットモグラ、のようだ。しつこいったらありゃしない。

⬆うわ～、しつこいしつこいしつこいしつこいしつこいしつこいっ、(ブレス)、しつこいしつこい。(大きく息を吸う)しつこおーい！

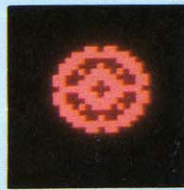
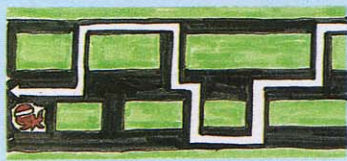
トンカチ

⬆こんにちは、トンカチ花子です。ほほほ。後ろから前から攻めてくるのよ(意味深)。

⬆よくお店で売ってます。これにぶつかると、「ピコッ」とカワイイ音が出ます(うそ™)。本当はやられちゃいまーす。どか～んとね。

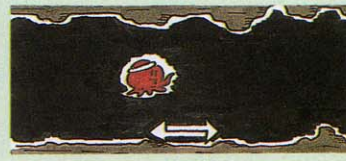
アミーダ

⬆単細胞なので、曲がり道があると、すぐそっちに行ってしまうのです。なるへそっ。

⬆中学校の理科の時間、顕微鏡を覗くとよくいましたよね。ゾウリムシとか、アメーバとか、そうそうケンミジンコとかね。懐かし。

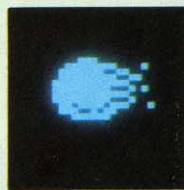
ツイセッキ

⬆いわゆる、未確認飛行物体。なんと中にはピンクレディーが乗ってる。UFO、なんてな。

⬆怪しさを漂わせながら、プレイヤーに迫る。それは、温かな家庭の中に突然ジェリー藤尾が訪れたときのように(めちゃくちゃ)。

アミダクッキー

⬆こんなパロディウス日和は、クッキーを焼きましょう。もちろん、ミディアムです。

⬆クッキーってさ、カスが歯につまっちゃうんだよね。虫歯の原因だよ。だから、ちゃんと歯を磨こうよ。白い歯ってい～いな～。

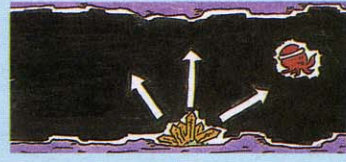
ボクボ

⬆どうして木魚は『木の魚』って書くか、わかります？　わかんないでしょ。ボクボ。

⬆左右の往復運動を繰り返すだけの、まあ、たあいない敵ですよ。ときどき、ルーレットカプセルを持ってたりする。う～れしいなっ。

ファイヤーボール

⬆消えた～り、現われた～り、ハッキリしないやつ。ええい、男ならハッキリしろよいっ！

⬆気味悪い敵です。消えているときはやっつけられないけど、ぶつかっても大丈夫なのだ。タイミングを計ってやっつけよう。ハーイ！

グレイブポスト

⬆いわゆる卒塔婆(そとば)。誕生日には、ケーキにこれを歳の数だけ立てる。おーおー。

⬆こいつは要注意ですぜ、あんさん。とにかく攻撃がキビシ～。だからこいつにやられたときは「クヤシ～」と財津一郎になりきろう。

パロディウスーロメモ(1)

さあて、ここでパロディウスをプレイしてるキミに、ホットな情報を提供する〝パロディウスーロメモ〟。第1回目は、3面のボス、テルテル坊主の正しい倒しかたです。材料は、オプション(できれば2つ)、それとレーザーです。

まず、プレイヤーを写真の位置にします。オプションは前にするのがポイントです。そして、ひたすら撃つ、撃つ、撃つ!!　ほーら、たった15秒でやっつけちゃいました。それではバーイ。

⬆ここですよ、ここ。ここでレーザーを撃ちまくればいいんですよ。ね、奥さん。

輪廻するベルを取れ

やっつけるとカプセルを出す敵から、たまに黄色のベルが出現する。懐かしの『ツインビー』を思わせるこのベルを、研究してみた。

⬅黄色のベルは2、3発撃つと色が変わる。白、淡い緑、水色、紫、青、濃い緑、赤と変色し、黄色に戻る。ベルを取ると、その色によって効果が違う。とても頼りになるのさ。

正しいベル活用例

ここで、実際に、パロディウスをプレイしてみて、ベルの効果的な使い方を見つけたので、ちょろちょろっと紹介しましょう。

まず1面の巨大モアイを簡単にクリアーするための方法。2つあるけど、1つは〝いたずらドリル〟になって口のすぐ上で弾を撃つ。もう1つは〝菊一文字〟を口の上に置くのだ。そうするとクリアーに要する時間が短くなるのだ。

次は4面のクチビル8匹の倒し方。これも2つある。前向きレーザーでがむしゃらに撃ちまくるのと、上向きレーザーで左下のクチビルからやっつけていく方法だ。ベルを取るまではツラいだろうけど、いざ取るとその効果はバツグンなのだ。思った以上に楽〜にやっつけられるのだ。ゼヒお試しを。

ほかにもいろんな活用法があるけど、人それぞれ違った、自分なりの研究をしてみてほしいのだ。

⬆さあて、何色にしようかなあ〜っと。

⬆黄色いベルで、こっぱみじん!! でも、ボスなんかには通用しない。

⬆白いベルを取ると横ワープ。普通はいらないけど、6面では絶対必要。

⬆淡い緑は縦ワープでーす。これははっきりいって取らないほうがよい。

⬆水色はぁ〜、涙色〜。ってなわけで(どんなわけだ)、時間が止まる。

⬆紫色の菊一文字は、それと横一直線になるとやっつけられるのでーす。

⬆青は便利だ！ ザコの敵や弾にぶつかっても平気ないたずらドリルに。

⬆濃い緑で上向きレーザーです。お手持ちのレーザーと合わせれば無敵。

⬆赤はすげ〜ぞ。前向きレーザーだもんね。これでもう、怖いモンなし。

PTAじゃない T・P・Oに合わせて

ベルを取るとき注意してほしいのは、その状況に適したベルを取るということだ。狭いところにいるときは、前向きレーザーより菊一文字のほうが効果的だし。ただ取りゃあいいってわけじゃないよ。

今、真剣に パロディウスを考える

なぜ、こんなにも、パロディウスは面白いか、ちょっと真面目に考えてみよーかなというわけ。

ここでは、ちょっと趣向を変えて、パロディウスを、真面目に考えていこうと思います。

基本的なものは、『グラディウス』の流れを汲んだ、いわゆる横スクロール・シューティングもの。普通ならもう、このテのゲームはアキられるハズだが、なぜか面白い。どーしてこんなに面白いのか。

第1に、〝キャラクターの妙〟である。コナミのゲームの常連的存在のモアイ、ちょこまか歩いてくるペンギン、サインカーブを描いて迫ってくる親子ギクシャク、よくわからないウンチ型機雷など見ているだけで楽しいのだ。

第2には、〝グラフィックの妙〟。マヌケ顔のモアイ、「やめてー」と叫ぶテルテル坊主、色っぽい一ツ目小僧。愛嬌(あいきょう)があって憎めない。情すらわいてしまうのだ。また、画面の美しさも一級で、4面のメルヘンチックなお菓子のバックや、5面のオドロオドロしい墓場の背景など、プレイヤーのヤル気を、いやおうなしに盛り上げてくれる。

そして第3には、〝適度な難易度〟である。最初、このゲームをプレイしたとき、「げげー、難しすぎる」と思っていたのだが、だんだん慣れてきて、「そーでもないね」というホドになる。つまり、ゲームのなかでプレイヤーが成長していくのだ（とはいっても、実際はパターンを把握していくだけなのだが）。

以上のほかに、期待を裏切らないエンディング、それにエクストラステージなどがあるのだ。

⬆4面の〝メイズ〟。彼女のソウルフルな攻撃にもう、タジタジ。気分は、ドゥビドゥワーなのさ。ヒュー。

⬆5面の〝ゲ・ゲ・ゲ・アーント〟だ。その色っぽさときたら、もう筆舌に尽くし難いぜ。でも敵なんだね。

パロディウス一口メモ(2)

皆様に大好評のこのコーナー、残念ながら今回で最終回になってしまいました。そこで、リクエストのあった、クチビル8匹の倒し方。赤いベルでパワーアップし、ミサイルとオプションで楽に倒せます。ではまた、いつかどこかで。チャオ！

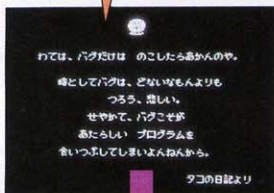
⬆ほら、こうやっているうちにやっつけられるんだよお。ほんとらよー。

ストーリーはこうだあ!!

➡そうです。バグは人類の敵、宇宙の敵なのです。だってそうなんだもん。

➡タコは宇宙で夢をプログラミングする仕事をしている。でも麻雀はヘタ。

➡しかし、宇宙にはボクらの敵、バグがいるんだ。こいつときたら……。

➡全宇宙のプログラムを食いちらかしてるんだ。そこで立ち上がったのさ。

⬆ジャジャーン、ついに出たあ！ こいつが宿敵バグなのだあああ!! こいつのために何度コンティニューしたことか。トホホ。でも、正義は必ず勝つんだもんね(例外あり)。

⬅どーだい、なかなか勇ましいだろ？ バグを倒すべく、集まったピープルだ。人呼んで、〝タコとゆかいな仲間たち〟なのだ。ちょっと頼りなさそうだけど、実はそうなんだ。

エクストラステージを斬る!!

パロディウスにも、エクストラステージがあるのはもうご存じでしょう。そこは、まさにパラダイス！そんな、オアシス(ワープロではない)のようなこのステージを、どどどおーんとお見せしませう。

エクストラステージ1

入り口

⬆ここがねー、入り口なのです。このように、さりげないところにあるのさ。

まぬけモアイのうなじ(?)の後ろあたりが入り口のこのエクストラステージ。入ったら、まず武器を〝上付きダブル〟にしよう。あとオプション、バリアもほしーなー。初めのところでそれくらいは装備できるので、赤いペンギンは1匹残らずやっつけて、カプセルを取ろう。あとはつぶつぶを撃ちまくり、カプセルを取りまくって得点アップをするのですよ、これが。

得点になるカプセルは、1個取るごとに、その得点が高くなるんだけど、できれば画面上のカプセルは残らず取ることを心がけよう。取りそこねると、また得点が低くなってしまうからだ。〝いたずらドリル〟になるカプセルは取るべし！

⬇得点アップのカプセルを取りまくると、1UPもあっという間です。ナイスですね。

⬇おっと、あそこの灰色のカプセルを取ると、いたずらドリルになる。取れ取れ。

エクストラステージ2

入り口

⬆あ、行き止まり！　でも、あわてないあわてない。そこが入り口なのだから。

〝今年もコナミをよろしく〟と書かれたこのステージ、なかなか多くのカプセルが隠れているのだ。

まず、ステージに入ったすぐの〝今〟の字のところに下付きダブルのカプセルがある。そして、しばらく行ったところの〝も〟のところにも下付きダブルがあるが、じつはその中のつぶつぶには1UPのカプセルが3つもあるのだ。ぜひとも取りたいところだ。また、〝ミ〟の上のところに1UPと下付きダブルのカプセルが、〝し〟の上にも下付きダブルのカプセルが眠ってるんだぞ。

このステージでは、下付きダブルを取って上の方を飛ぶといいだろう。最後に待ちうけているのは稲妻レーザーを放つ敵だ。

⬇岩で〝今年もコナミをよろしく〟と書かれてます。やりますねー。コナミさん。

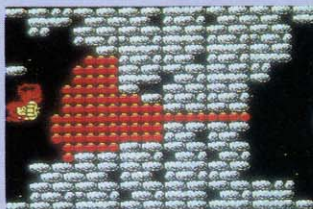
⬇青いカプセルは下付きダブル。ぜひ取っておきたいところです。そのほうが楽よ。

エクストラステージ3

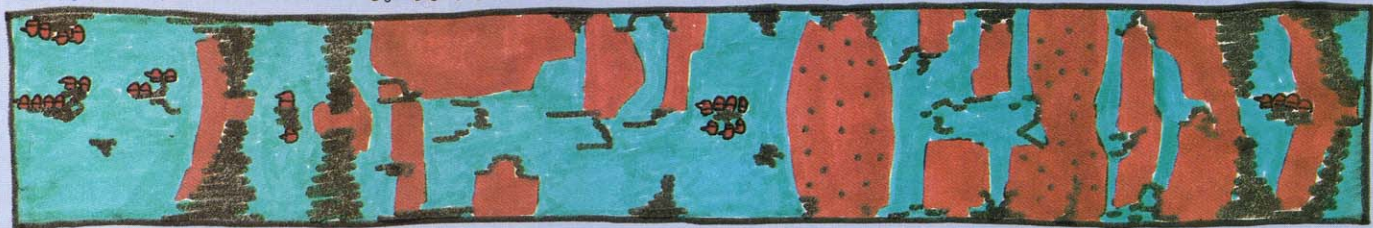
入り口

⬆こんなところにあったりするんだよ。

⬇ここのエクストラステージは道(?)が狭いので、心してかかるように。以上!

⬇つぶつぶがねー、たくさんあるんだよ。でもねー、ところどころに岩もあるのさ。

地蔵の下をくぐるようにして入ると、そこはエクストラステージなのであった……。てなわけで、このステージは、道が狭かったり行き止まりが多かったり。さすがにいろんなトラップが用意されている。ちょっとのジョイスティック(またはカーソルキー)さばきが死を招くのだ。冷静な判断と慎重な行動力。この2つを合言葉にがんばるように(なんのこっちゃ!)。

このステージでも、下付きダブルは大活躍するので、カプセルを見つけたら、すばやく取るべし!

あとは最後の敵を倒すだけだ。

エクストラステージの 最後のボスはこう倒せ!

ステージ1

1面のエクストラステージの終わりに登場するのは、自分の数倍もの大きさのレーザーを撃ちまくってくる〝超小型第七暇庇艦〟という、長い名前の戦艦だ。敵のレーザーはバリアが通用しないので、ひたすらよけていなければならない。そのため、スピードを多めに取っていないとツラいぞ。オプションと上付きダブルを装備して下から撃つという作戦もあるが、ごくまれにやられるので注意。

➡見かけは小さいが、攻撃はハデ。最初のエクストラステージのわりには、なかなか手ごわいのです。

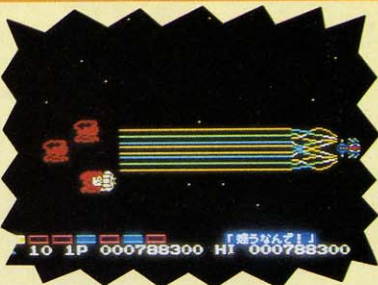
ステージ2

ステージ2にいるのは、稲妻のようなレーザーを放つ〝超小型第八暇庇艦〟だ。このレーザーは唯一バリアが効くので、バリアはゼヒ装備しておこう。あとスピードも適度(3～5個)に取っておき、レーザーとオプションがあれば言うことなし! です。

➡こいつの放つ稲妻レーザーは、ある程度プレイヤーに近づいてくる。でもバリアは通用するのだ。

これはエクストラステージの敵全般にいえるのだが、できるだけ長期戦にしよう。あまり短気を起こすと敵の思うツボ。じっくり気長にやっつけるといいのだ。

ステージ3

ここの最後の敵は、ビビ――っと何本ものレーザーを放つのだ。ただ、普通に5面をクリアーするよりも、このステージに入って、6面に行ったほうが数段楽なのだ。基本的には、ほかのエクストラステージの敵の倒し方と同じだ。さほど強くはないのだ。こいつをやっつけると、いよいよ最終面だ。

⬅強そうに見えるが、どおっ――てことはない。しかし、油断は禁物だよん。肩の力を抜いてね。

まとめ

なんだかこれで、パロディウスのことは、すべてやり尽くしたなあ、という感じですね。でも、やっぱり面白いねー、キャラクターはかわいいし、グラフィックもキレイ。またこんなゲーム出ないかなあ。案外、『グラディウス完結編～ヴェノムの涙～』なんていうのが出たりしたらいいな、と思う昨今なのです。

はっきりいってゾイドは好きよ

RPGとシューティングゲームを合体させたゲーム、『ZOIDS中央大陸の戦い』は、妙に気を引かれるソフトだ。ゾイドという商品からのイメージが、そうさせているのだろうか？　だろうかかな？

■東芝EMI
MSX2
5,800円（ROM）

がんばれ共和国軍

広大な土地を旅して、帝国軍側メカを倒し、そして……。みんなに大人気のゾイドがRPGになった。よーし、徹底的に解説じゃい！

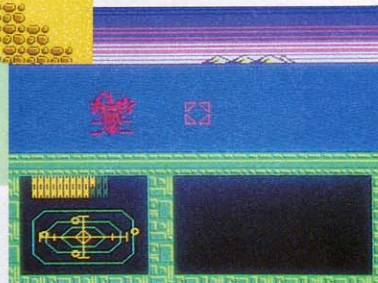
このゲーム、かなりおもしろいと思う。かくいうわたしは、ゾイドファン。机の上に共和国軍側メカがゴーロゴロ。おもしろくないわけがない。ほほほほほ。

しかし、ファンということにどっぷりとつかって、甘んじているわけではない。見るべきところはきちんと見ながら、ゲームをしております。このゲーム、好きは好きなんだけど……ちょっとスクロールがいただけない。ズリッズリッと、とてもなめらかなスクロールとはいいがたいのである。おしいなあ、そのスクロール部分がもうすこしよく出来ていれば……。でも、まあ、なんとか許そう。最新のメカも入っていることだし。

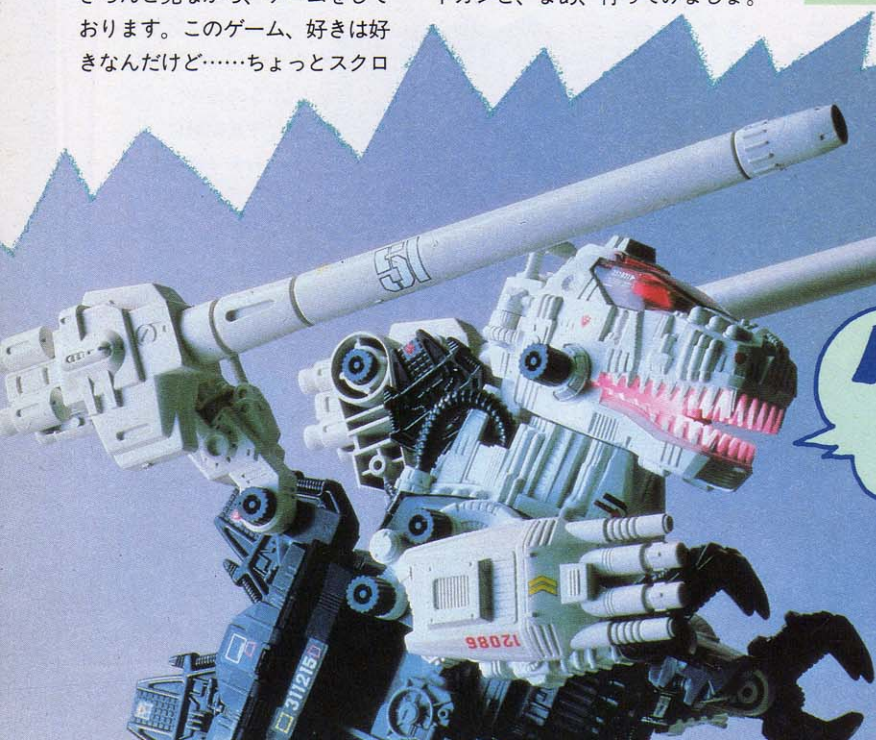
さて、ではいよいよ、帝国軍との戦いの時だ。階級を上げ、仲間を集め、砦や街を解放し、共和国軍側最強のメカ"ウルトラザウルス"のパーツを集め、帝国軍の首都に突っ込むのだーっ！　行けーっ！　我が愛機、ゴジュラスよ。ドカンドカンと、まあ、行ってみましょ。

画面は2種類だもんね

ゲームは、マップ上を歩いている場面と、敵と遭遇しての攻撃場面の２種類で成り立つ。マップ上を歩いているとき敵に会っても、必ず逃げられるというのがゲームの個性。

⬆大陸上、あるいは砦や街の中は、このようにバーズアイビュー、鳥かん図のようにして表示される。中央が自分のメカだ。

⬆敵のメカと会った！　よし戦闘だ！　3D画面に切り替わり、のんびりとしたシューティングゲームに変貌する。

ゾイドゴジュラスMK-Ⅱ（恐竜型）

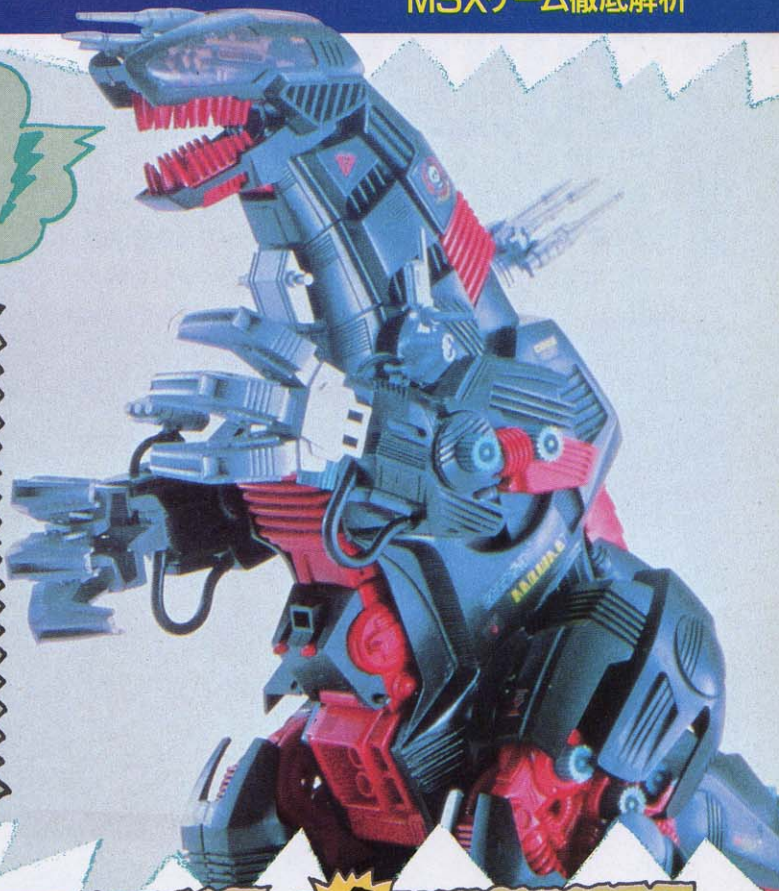
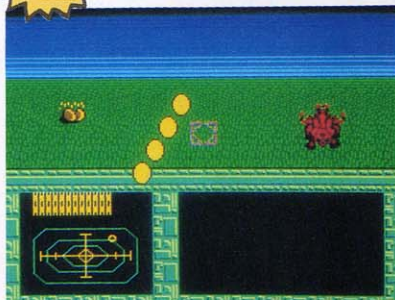
⬅最初に乗り込むゴジュラスにパーツをつけると、こーんなに強そうになるのだ。本当に強いんだけどもね。

ZOIDSの流れ

ゲームの流れ、区切りをざっと説明しておこう。まあ、攻撃シーン以外は、わりと普通のRPGだけど。なんちゃったりしてね。

デスザウラー（恐竜型）

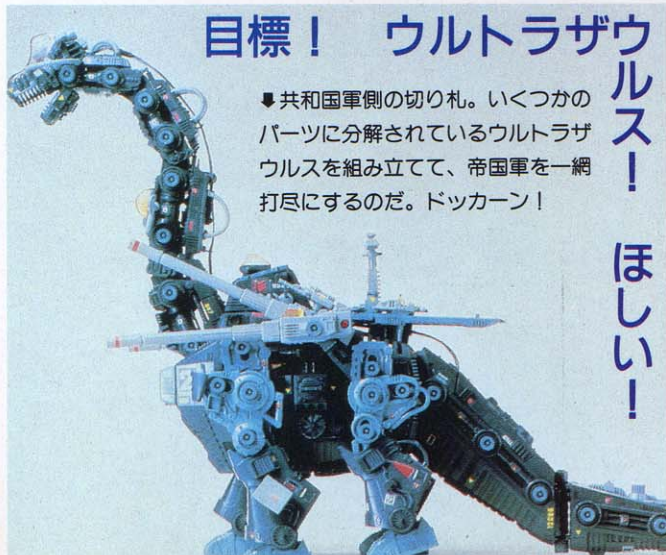
➡帝国軍側の切り札。こいつはとにかく強い！ウルトラザウルスしか、歯が立たないかもねつ。

1 旅して

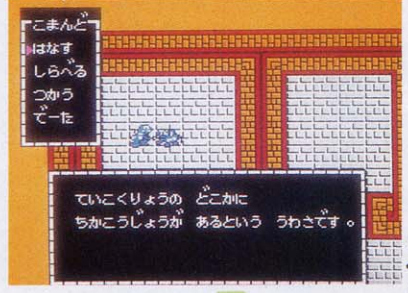
⬆マップ上をうろうろ。すると敵に出会う。最初はむやみに戦わないように。すぐ死んでしまうかもよ。

2 戦って

⬅戦うときは、戦わなきゃしょうがないよなあ。左右に逃げながら攻撃を！

3 砦、街に入り

⬅砦や街に入ると、敵や味方がうろちょろ。ここでも無意味な戦闘は不要だ。

4 情報を収集

目標！ ウルトラザウルス！ ほしい！

⬇共和国軍側の切り札。いくつかのパーツに分解されているウルトラザウルスを組み立てて、帝国軍を一網打尽にするのだ。ドッカーン！

5 解放する

こまんど
はなす
しらべる
つかう
でーた
ていこくりょうの どこかに
ちかこうじょうが あるという うわさです。

そして、すべての砦や街の敵を倒して、いろいろなアイテムを手にし、階級を上げていくと——。帝国の首都をたたくのだ。地味に、腰をすえてかからないと、なかなか終わんないよ、このゲーム。では、作戦の成功を心より祈る。

お次はマップじゃ！

ZOIDS MAP
これがマップ。ぐねぐねと蛇行しながらのルートで、だんだんゲーム難易度は高くなっていく。中盤では橋が、そののちでは海上航行がカギとなる。マップ構成を頭の中にたたき込んで、よりよい旅を。いってらっしゃい。

階級を上げるには

スタート地点は、マップ右端、上下中央よりやや上の砦。これまた、すごーく端っこからのスタートだなあ。まあ、トボトボ歩いていってみよう。

やはり、最初に出くわす敵はそれほど強くない。慎重に戦えば、倒せるぞ。油断は禁物だけども。マズイッ！　と思ったら、逃げることだな。このゲームでは、必ず逃げられるんだから。

さて、マップ上にちらばる敵を片っ端から倒していく！　と、階級が上がっていく、ああうれしい。もちろん、マップ上の敵を倒していってという作業は順当なのだけども、それだけじゃ5億秒たってもゲームは終了に近づかない。砦や街の敵を倒していって、共和国のものにしていかないと、だめなの一。このあたりのかねあいがむずかしい。レベルは上げたい。街は解放したい。マップ上をうろつくバランスと、砦や街を解放するために戦うバランスと……。必ず逃げられるからといって、先のほうにばかり進んでいっても、絶対に勝てないぞ。このあたりのバランス、ここでは書き表わせないや。

とりあえず、砦や街の近くで敵を倒し、適当数やっつけたら、エネルギーを補充し、レベルが上がったら大移動する。こんな感じ！

メカのプロフィール

ゲーム中に登場するメカと、おもちゃ屋で売ってるメカは、まるで夫婦の関係だ。実物の(!?)写真付きで大公開。

共和国

我が軍ということになるな、ゲームの上では。帝国軍ファンのキミも、がまんして、共和国軍として戦いなされい。

アロザウラー(アロザウルス型)

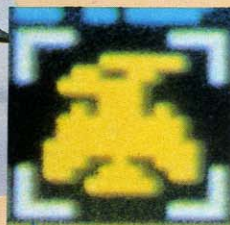
ALOSAVRER
HEIGHT 3m
WEIGHT 23.6t
SPEED 180Km/h
OFFENCE 750
DEFENCE 400

⬅中型のメカ。最新鋭の攻撃メカなのである。機動力もあり、火力も強力。ゴドスの発展型として開発された格闘戦用の新参者だ。

プテラス(翼竜型)

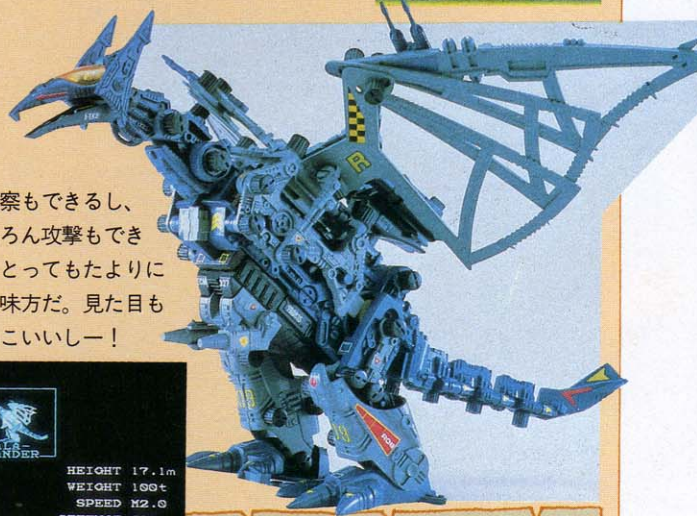
⬅サラマンダーが仲間に入るまで、偵察用員として働いてくれる。攻撃能力はない。

バリゲーター(ワニ型)

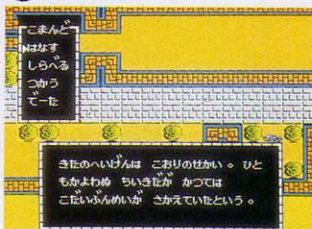
BARIGATOR
HEIGHT 4.4m
WEIGHT 24.3t
SPEED 150Km/h
OFFENCE 500
DEFENCE 300

⬇水陸両用のメカ。川や沼、あるいは湿地帯での行動に目をみはるものがある。こいつがケッコウ役に立つのである。

サラマンダー(翼竜型)

➡偵察もできるし、もちろん攻撃もできる。とってもたよりになる味方だ。見た目もかっこいいしー!

SALA-MANDER
HEIGHT 17.1m
WEIGHT 100t
SPEED M2.0
OFFENCE 200
DEFENCE 300

ゲーム 攻略法 その1 話をよーく聞く

このゲームはとても素直なゲームだから(?)、味方つまり共和国軍側のメカにすべて話を聞いていくと、ゲームはズンズン進んでいくぞ。もちろん、レベルアップを目指しながらね。

話を聞く上での注意点。砦や街で、帝国軍全滅前と後では、聞ける話の内容がちがう場合があるのだ。そこんとこあたり、よろしくたのまあな。

⬆味方みーんなに、話を聞いて回ろうぜ。

ゲーム 攻略法 その2 見えない壁は?

地下への見えない階段あり! 隣まで行って〝しらべる〟コマンドを実行すれば見えるようになっている。さきほども書いたんだけど、このゲームは親切設計なので、見えない入り口にも、ちゃあんとヒントを与えてくれている。行けるはずのところなのに、ゴツンと見えない壁にぶつかってしまうところ、そこが入り口。角によくあったりする。

⬆ゴンと何かにぶつかれば、すぐ調べる。

帝国

帝国軍のメカたち、強い強い。主だったものを大紹介だ。共和国軍に比べて、造りがどこかなめらかなんだよなあ。

イグアン（恐竜型）

⬅共和国軍のゴドスに対抗するべく生まれてきた。新しいライバルはアロザウラーといったところか。まあ、そんなに強くはないな。

HEIGHT 8.2m
WEIGHT 23.6t
SPEED 200Km/h
OFFENCE 100
DEFENCE 100

ブラックライモス（サイ型）

⬆こいつは強そうだ。現に強い。見るからにぶ厚い装甲を持っているしー。序盤戦では、おそるおそる戦おう。

HEIGHT 7.8m
WEIGHT 56t
SPEED 160Km/h
OFFENCE 500
DEFENCE 300

ウオディック（魚型）

⬇水陸両用なんだけど、陸上ではかなり弱そうな感じだな。やはり海とか海辺とかに出現しやすいみたい。まあ、ちょろいぜ。

HEIGHT 4.2m
WEIGHT 32.2t
SPEED 70Km/h
OFFENCE 200
DEFENCE 200

その他の序盤戦メカ

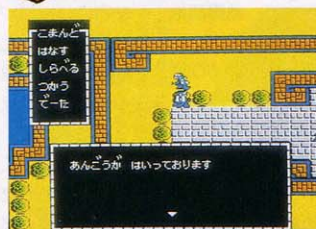
共和国側

〝ゾイドマンモス〟というメカが他に存在する。もちろん、味方についてくれるメカだ。が、あんまり使えないヤツだなあというのが実感。かわいそうだけど。ちなみに、ゾイドマンモスの本物(!?)のほうは、もう生産中止。話はかわるけど、わたし持ってないんだよなあ、マンモス。いろんなところに出張だ、なんだかんだというときに、必ずおもちゃ屋さんをのぞくようにしてるんだけどねえ。なかなか見つからなくて……。

帝国側

〝モルガ〟なんてのがいる。見かけは、ちょうどほれ、モスラの幼虫みたいなヤツ。まあ、ザコ敵といってしまえばそれまでだけど、どんな弱い相手にも全力を尽くすというのが男ぞ(あるいは女ぞ)。それから〝シンカー〟。こいつはエイの形をしている。空も飛ぶし、水中も行動可能だ。こいつも、さほどのことはない。そしてもうひとつ、〝シーパンツァー〟。ヤドカリの形をしている。水陸両用メカ。こいつも強くはない敵だ。

ゲーム攻略法 その3 特に重要な味方！

ただストーリーのヒントを与えてくれるというだけのメカも、ほほほかわいいヤツ、てなもんだが、それ以上に重要な役割を持っている味方メカもいる。たとえば、「あんごうです」とかいって、いきなり、かまぺばも、なんてしゃべり出すヤツ！　このあんごうというのは暗号であって、ゲームデータ保存用のパスワードということ。ははん。

⬆どこにどんな働きのメカがいるのか！

ゲーム攻略法 その4 エネルギー満タン

戦闘時にダメージを受けた！　どうしよう!?　温泉にでもつかりながら一杯ひっかけちゃったりすると、まあこれがその——なんてことはメカにはない。エネルギー満タンいかがですかメカが砦や街に存在するので、そいつに話しかけるとよろしい。ただし、PCカードというのがない限り、敵メカを全滅させないと補給してくれないからね。

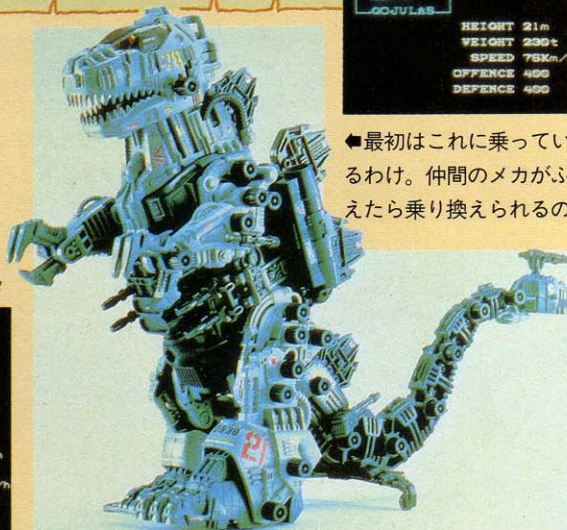
⬆灰皿きれいですかあ？ とは言わない。

共和国

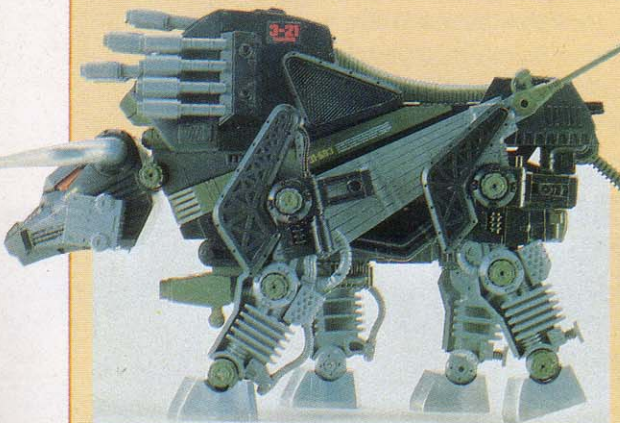
ゲーム中盤以降に登場するメカ群だ。あ、ゾイドゴジュラスは、最初っからだけどね。いかにも強そうな連中でしょ。たよれるぞ。

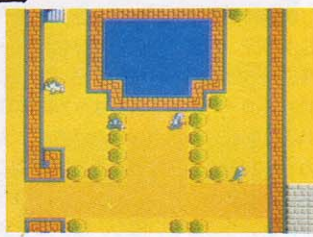
シールドライガー(ライオン型)

➡帝国軍のサーベルタイガーに対するために作られたメカ。とーってもとーってもたよりになるオニーサン。が、ちょっと気むずかしかったりもしてね。

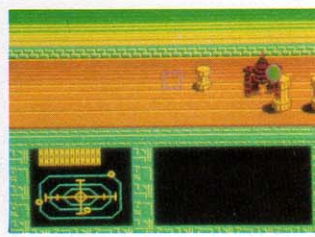
ゾイドゴジュラス(恐竜型)

⬅最初はこれに乗っているわけ。仲間のメカがふえたら乗り換えられるの。

ディバイソン(バッファロー型)

⬅ホッカホカの最新メカなのだ。頭部には、17門もある突撃砲が。こいつは強い。デスザウラーも苦戦するかも。

ゲーム攻略法その5 フロアの移動時!

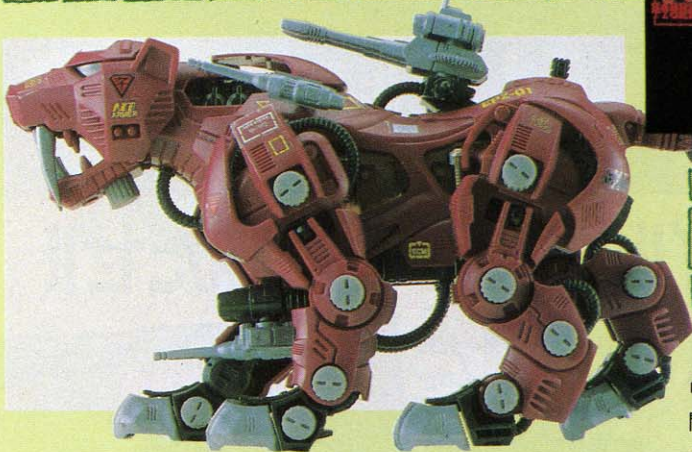
さあて、じゃあ階段で別のフロアへというときには、ちょっと注意。エネルギーは満タンかな? だいじょーぶかね? あそう。そのフロアに敵はもう残っていないかい? もし残っていたら悲惨だよ。1フロアに1匹残っていて、他のフロアに行って、戻ってくると、敵のメカがすべて元通り! 完全なる制覇を成しとげないとダミーッツ。

⬆他のフロアに行くときは気を付けて。

ゲーム攻略法その6 上手な戦闘方法は

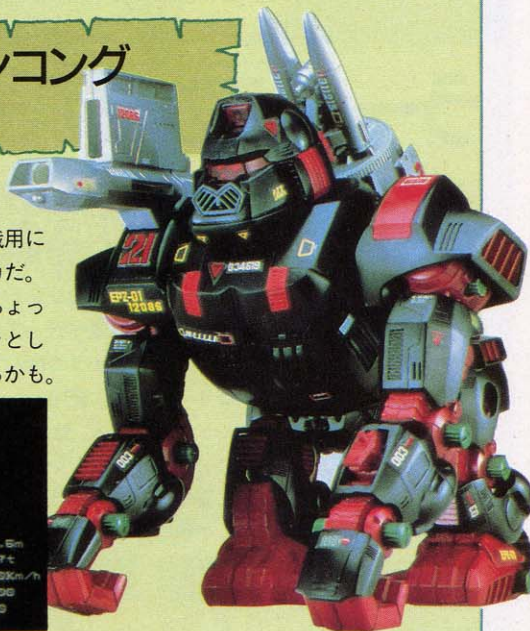
さて、戦闘開始! 左右にゴソゴソ動く敵。こここここ、この戦闘シーンこそ、KEEP COOL! 冷静になって戦いましょ。画面のスミッコに敵メカを置いておいて、弾幕がきれた瞬間に、こちらが弾幕をはる。動きをよく見てやられないように。ああこりゃもうだめだ、と思ったときから、負け戦。気長にやってりゃ、そうそう負けぬはず。

⬆じっくり戦ったほうが結局お得なのだ。

帝国

うー、見るからに強力そうなメカたちだ。でも、共和国軍側も、強くなってるはずでげしょ？　恐れることはない。勝ちなさいよ。

サーベルタイガー(トラ型)

⬅凶悪そうな面構え。ゲーム後半では、こいつにいろいろ悩まされるぞ。シールドライガーで迎え撃つのじゃ。

アイアンコング(ゴリラ型)

➡重たそう。格闘戦用に開発された巨大メカだ。このメカも強い。ちょっとこちらがボケーッとしていると全滅になるかも。

中盤戦以降のメカ

共和国側　戦闘には参加できないが、とっても有能なメカ"グスタフ"。グスタフがないと、物が運べなかったりする。どこで仲間にするかは、なーいーしょー。"フロート"というグスタフ用の純正部品も、ゆくゆくは必要となる。フロートがないと海上を航行することができないのだ。あと、とあるパーツを入手すると、ゴジュラスがゴジュラスMK-Ⅱに早がわり！

帝国側　"レッドホーン"、ぶ厚い装甲と強力な火器。一筋縄ではいかない相手。逃げ腰ぐらいの気持ちで戦ったほうが賢明かも。こちらが、ゴジュラスMK-Ⅱとかなら、楽勝だけれども。それから、このページで紹介しているアイアンコングがさらにパワーアップしちゃって、"アイアンコングMK-Ⅱ"なんてことになってるヤツもいる。最強の敵はもちろんデスザウラー。一番最初のところで写真が出てたでしょ。デスザウラーは、本気でほんとに強いからね。せいぜいがんばるよーに！

というところで

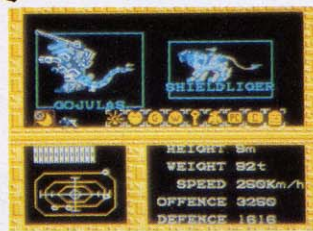
砦や街のマップというのは、記事からはぶいてしまったのだ。必要ないと思ったから。砦の中の迷路みたいなところも、そーんなにむずかしくないからマップ公開なんて、しなくてもいいと思う。自分で、やってみてくださいだぜ。こんだけ、いろんなヒントを提出したわけなのでー、最後まで解いてほしーわー。

ゲーム攻略法その7　逃げられないよー

マップ上を移動中、敵メカに出会うと、逃げた後もマップ上には敵メカうろうろ。これが、モンダイ。たとえば細い道路の行き止まり。ふっとふり返ると、さっき逃げてきた敵キャラがうようよ。戻りたいんだけど、敵が敵が敵が。そうすると、戦って勝利しないと脱出できない場合があったりする。行き止まり、袋小路にはお気を付けて

⬆これは、戦わなければ逃げられぬ！

ゲーム攻略法その8　メカの選び方

仲間が何台かそろうと、ああうれしからずや。ゴジュラスがやられてしまうとゲームオーバー。が、他のメカならやられても、ゲームオーバーになることはない。たとえば、アロザウラーが味方についてくれたとする。じゃあやはり、通常はアロザウラーに乗っかっての戦闘だな。それで、やられちゃったらゴジュラスと。かわいそうだけど。

⬆剣道や柔道の試合のようなもんだよね。

J・B・ハロルドの事件簿#2

Manhattan Requiem

マンハッタン・レクイエム

アメリカ中西部の田舎町、リバティータウンの名刑事、J・B・ハロルドを主人公にしたミステリー・アドベンチャー『マンハッタン・レクイエム』の登場だ。若き女性ピアニストの謎の死をめぐって、事件の真相を徹底解析する!!

■リバーヒルソフト
MSX2 7,800円(2DD)

うーん、これはハードボイルド(かたゆで玉子)な味だぜ!!

捜査の基本は足で情報を集めること

ニューヨークの片隅で、若い女性ピアニストが自宅アパートの25階から飛び降りて死亡した。

昔の同僚、ジャド・グレゴリーから調査依頼を受けたハロルドはさっそくニューヨークに飛んだ。

まずは、ジャドの事務所に寄って事件の捜査状況を聞こう。それによると、死体の発見場所はサラの住まいだったソーホーのヒギンズアパートの表通りだったことと、死体の第一発見者は向かいのアパートに住む、ディック・ベイカーという男であることがわかる。ひととおりジャドから話を聞いたら、現場へ行ってみよう。

サラの住んでいたアパートを訪れ、管理人から話を聞く。この管理人、他人のプライバシーには関心がないと装いながら、じつは住人のプライバシーをのぞき見することが生きがいだったりする。突っ込んで聞くと、サラが自殺した9日の夜、何者かがサラの部屋に入っていくのを見たという証言を得る。サラのルームメイトだったフラニー・ビンセントの勤め先も聞いておくこと。

次に、死体の第一発見者のディック・ベイカーを訪ねる。しかし、この男、何を聞いても要領を得ない。唯一、重要な証言は、サラが自殺した9日の夜、ルームメイトのフラニー・ビンセントが部屋に帰ってくるのを見たことだ。

そこで、グリニッジビレッジのシアター・ララできっぷ売りをしているフラニー・ビンセントに会いに行く。9日の夜の行動を問い詰めると、部屋には帰っていないと言う。うむ、何かを隠しているようだが、ここではこれ以上、追及できない。そこで、サラとの出会いを尋ねると、アン・マーフィというサラの友人が浮かび上がるのだ。

このよーに、マンハッタン・レクイエムでは、誰かを訪ねると、次から次へと新たな人物の存在が明らかになっていく。そして、そのひとりひとりを丹念に訪ね、歩き回って情報をかき集めるわけだ。

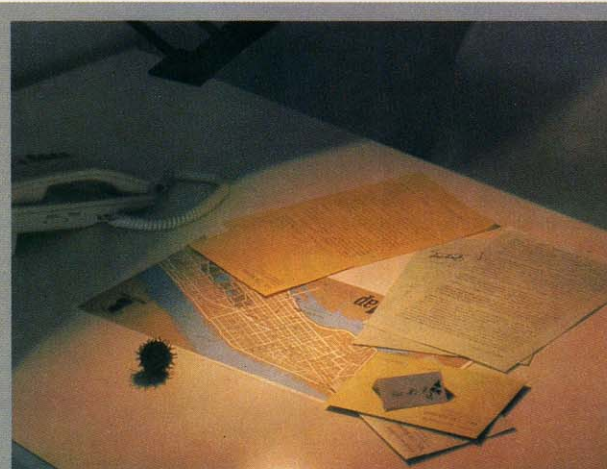
注意しなければならないことは、フラニー・ビンセントとの会話で、アンの名前が出てきても、その後、もう一度、〝関係者についてきく〞で、アンのことを聞かなければ、アンの居場所がわからないことだ。これを忘れていると、いつまでたっても捜査は進まない。

つまり、ゲームの初めから、ニューヨークの主要な10区の場所に行くことができるけれど、事件の関係者の証言や情報を得られない限り、ただの観光と同じで、そこから先に進むことができないのだ。そのためにも重要な証言を聞きのがすことがないよーに注意しよう。

捜査メモ1

とにかく現場へ行く

中に入る
他に聞きこみに行く
他の地区に行く
ジャドの事務所に行く
市立図書館に行く
BARブレ スに行く
【ヒギンズアパート】
J. Bは、サラ・シールズがすんでいたというアパートにやってきた。
Manhattan Requiem

サラ・J・シールズの死体発見場所である、ソーホーのヒギンズアパートだ。彼女はここの25階の自分の部屋から身を投げた。オルゴールを握りしめて……。〝現場100回〞という言葉があるくらい、何度でも現場に足を運んでみよう。思わぬ新しい事実を発見するかもしれない。ソーホー地区は倉庫を改造したギャラリーが建ち並んでいることでも有名なのだ。

配達された3通の手紙

⬆J・B・ハロルドに届いた3通の手紙。1通目はサラ・J・シールズから送られてきたクラブM＆Mのカード。2通目は昔の同僚ジャド・グレゴリーから、サラの事故死に対する調査依頼。3通目はサラに関する身上書と写真が入っている。

ウォール街

ソーホー

ブロードウェイ

ウエストサイド

チャイナタウン

ジャド・グレゴリーの事務所

ニューヨーク市立図書館

イーストビレッジ

捜査メモ2
クラブM&Mへ行く

ブロードウェイのクラブM&Mには、様々な人が出入りしている。舞台演出家のアンディ・ムーアや女優のバーバラ・レインも客の中のひとりだ。また、店の女主人のローレン・ベネットは女手ひとつで、この店を切り盛りしているしたたかな女で、何か過去が……!?

さて、サラがピアニストとして働いていたブロードウェイの〝クラブM＆M〟へ行ってみよう。ここの黒人のボーイは話し好きでいろいろしゃべってくれるぞ。

〝関係者についてきく〟と事件のあった9日の夜に舞台演出家のアンディ・ムーアと女優のバーバラ・レインがもめていたことなど、一見、事件とは関係ない事のようだが、ストーリー展開上、後になって重要な意味を持ってくる。アンディ・ムーアに会うためには、黒人のボーイに教えてもらった5番街にある彼のオフィス〝ビッグアップル〟に行き、秘書のダイアン・ミューラーに聞けばいい。アンディ・ムーアに会ったら、女優のバーバラ・レインの居場所を聞き、会う。このへんはイモづる式で、どんどん新しい人物が登場する。どうやら、ダイアンとバーバラはアンディをめぐっての三角関係にあるらしく、さらにバーバラには、イーストビレッジでレコード店員をやっているアーロン・ランバートという、とりまきがいることがわかる。

この段階で会える人物には、すべて会っておくよーにしよう。5番街には、学生時代からの友人、ピート・ギルフォードが勤務するニューヨークマガジン社があるし、サラの父親が経営するクリスティ貴金属店がある。

とにかく、登場人物が多く、複雑に絡み合っているので、ここらで一度、人間関係をしっかりと把握しておくことが必要なのだ。

⬆ウエストサイドにある、サラ・O・シールズのアパートを訪れてみると……。

捜査メモ3
サラ・O・シールズ事件

サラ・J・シールズの生命保険の受け取り人、サラ・O・シールズも、9日の夜に失踪し、死んでいることがわかる。新聞発表では、ナイフで自殺を試みたが失敗し、死にきれずに自宅の窓から飛び降りたと見られているが、彼女の死にも不可解な点が多いのだ。

捜査メモ4
サラの部屋を調べる

サラ・J・シールズの部屋からは、白い錠剤、母親からの手紙、たばこの吸いがらなどが見つかる。一方、サラ・O・シールズの部屋からも、オーディションカードと香水が見つかる。どちらも事件解決への重要な物的証拠だ。何度かアパートへ足を運んでいるうちに、必ず部屋の中を調べられるようになるはずだ。

サラ・O・シールズも死んでいた……⁉

捜査のポイントとなるのは、サラが探していた母親、クラウディア・シールズの行方と、サラがかけていた生命保険の受け取り手がサラ・シールズという点であろう。ただし、こちらのサラはフルネームをサラ・O・シールズという。

生命保険の謎は、アン・マーフィーを訪ねてみよう。彼女はブロードウェイの世界一大きなデパート、メーシーズの紳士服売り場で働いている。そして、唯一、ふたりのサラを知っている人物なのだ。アン・マーフィーと会うことで、サラ・O・シールズ→エリック・ホール→グレス・ジャクソンにつながる線が見えてくる。

そして、ウエストサイドのサラ・O・シールズのアパートへ行ってみると、恋人のエリック・ホールから、サラ・O・シールズも9日の夜に失踪し、死んでしまったことを教えられる。

同じニューヨークにふたりのサラ・シールズがいて、そのふたりともが自殺(?)していることも不可解だが、さらに、グリニッジビレッジのワンダーアップという店で、いつも酒を飲んでいるバーナード・アームストロング刑事からの情報で、サラ・N・シールズという女性がビルの屋上から飛び降り自殺をしていることがわかる。

ジャドの娘、ジェーンの勤めるニューヨーク市立図書館へ行って当日の新聞を調べてもらおう。

こーも、同じサラ・シールズという名前の女性が次々と死んでいくと、誰が見ても、単なる偶然の重なりとは思えない。事件は思わぬ方向に進展し、謎は深まっていくばかりなのだ。

最初はひとつの事件と見られていたサラ・シールズの死の陰には、過去のいくつかの事件が複雑に絡み合っているのだ。次々と捜査線上に浮かび上がってくる人物を丹念に調べ、あるいは過去にさかのぼって、コツコツと、もつれた糸口を解きほぐしていかなければならない。

すると、これらの過去の事件に必ず関わっている1人の男が浮かび上がってくるのだが、すでにこの男は死んでしまっていることがわかる。死人に口なしで、死んでしまっていては証言を取ることができない。じつは、この人物の謎を解きあかすことが、事件解決への大きなヤマ場となるはずである。

不案内なニューヨークで捜査を進めていくことは、大変なことだが、キミと同じく、サラ・シールズの死の謎を追っている、地元ニューヨークのアームストロング刑事と、ニューヨーク市立図書館に勤めるジャドの娘、ジェーンはきっとキミに惜しみない協力をしてくれるだろう。

そして、ニューヨークの水面下にうごめく人間関係と犯罪を解きあかし、真犯人を告発してほしい。

キミのやさしさがうれしい!

ニューヨーク市立図書館へ行けば、ジェーンがいつでも、やさしい微笑で迎えてくれる。サラ・O・シールズの部屋で見つけた白い錠剤は、ジェーンの知り合いの人に鑑定してもらおう。でも、なかなか調査の結果が出ないんだよね。

バーボンが体にしみるぜ!

捜査に行き詰まったり、疲れて休みたいときには、BARブレスに立ち寄ろう。現時点での捜査状況の分析や人間関係の分析、また、捜査ファイルの保存をしてくれる。捜査を再開するときも必ず、ここを訪れなきゃダメだよ。

Personal Data Notes

マンハッタン・レクイエムには40人もの人物が登場する。捜査手帳にひとりひとりメモを取っていかないと、わけがわからなくなってしまう。重要な証言なども、必ず、メモしておくことをすすめるぞ!!

名前　サラ・J・シールズ
職業　ピアニスト
死因　頭蓋骨骨折
死亡推定時刻　9日の午前2時頃
死体発見場所　ヒギンズアパート
発見状況　オルゴールを握っていた

MEMO
サラ・J・シールズの父親。2度の離婚歴あり。現在の愛人はセリーナ・ブラウン。5番街で貴金属店を経営しているが店の経営状態はよくない。

名前　リチャード・クリスティ
職業　クリスティ貴金属店経営

MEMO
グリニッジビレッジでブティック・アベニューという店を開いている。サラの母親、クラウディアについて何か知っているようだが隠している。

名前　セリーナ・ブラウン
職業　ブティック・アベニュー経営

MEMO
今をときめく舞台演出家。5年前に妻と離婚。いろいろな女性との噂があり、9日の夜にはバーバラとクラブM＆Mでもめてさわぎを起こした。

名前　アンディ・ムーア
職業　舞台演出家

MEMO
5年前からアンディ・ムーアのマネージャーをしている。サラ・O・シールズの部屋にあった香水は彼女がふだんから愛用しているものと同じだ。

名前　ダイアン・ミューラー
職業　アンディ・ムーアの秘書

MEMO
サラのルームメイトのフラニー・ビンセントとつき合っているが、サラにも気があったらしい。11日にはサラと食事をする約束をしていた。

名前　ジョニー・ギア
職業　クリスティ貴金属店店長

MEMO
サラのルームメイト。しかしサラとはあまり気が合わなかったようだ。事件当夜、アパートに帰ってきたフシがあるが、本人は否定している。

名前　フラニー・ビンセント
職業　シアター・ララのきっぷ売り

MEMO
アンディの演出する『エンジェル』という劇の主演女優。オーディションには競争相手も多かったが、それを勝ち抜いて主演の座をつかみ取った。

名前　バーバラ・レイン
職業　女優

MEMO
バーバラのとりまきのひとり。なんとかチャンスをものにして、将来はミュージシャンを志している。9日の夜はバーバラとディスコへ行った。

名前　アーロン・ランバート
職業　レコード店の店員

MEMO
サラ・J・シールズが自室から飛び降りるところを目撃している。死体の第一発見者。働いている様子もなく、何を聞いても答えようとしない。

名前　ディック・ベイカー
職業　不明

MEMO
サラ・J・シールズとサラ・O・シールズの共通の友人。夫が保険業をしているので、サラに生命保険に入るようにすすめたのも彼女がしたこと。

名前　アン・マーフィー
職業　メーシーズ店員

MEMO
サラ・O・シールズの恋人。サラが死んでからはサラのアパートにとじこもり、仕事にも行っていない。サラとは子どものときからのつき合い。

名前　エリック・ホール
職業　ホテルで働いている

MEMO
チャイナタウンの晴記飯店でウエイトレスをしながら女優を夢みている。サラ・O・シールズとともにオーディションに応募したが落ちてしまった。

名前　グレス・ジャクソン
職業　晴記飯店のウエイトレス

MEMO
J・B・ハロルドの学生時代の友人。演劇関係の記者としてクラブM＆Mにも出入りしていたが、サラが死んでからは顔を見せていないようだ。

名前　ピート・ギルフォード
職業　ニューヨークマガジン社勤務

MEMO
サラ・シールズの自殺の謎を追いかけているニューヨーク市警6分署の刑事。ワンダーアップという店で飲んだくれている。ハーレムの出身だ。

名前　バーナード・アームストロング
職業　ニューヨーク市警の刑事

MEMO
ヒギンズアパートの管理人。他人のプライバシーをのぞき見することが生きがいの未亡人。9日の夜に何者かがサラの部屋に入るのを目撃した。

名前　スザンヌ・ヒギンズ
職業　ヒギンズアパート管理人

MEMO
ソーホー地区にあるギャラリーを経営している。サラの母親のクラウディアと接触があり、サラに手紙で知らせたが、会うことができなかった。

名前　ロジャー・ギブリン
職業　ギャラリー経営

FAMICLE PARODIC

ゲームフリークならもちろん、あまりゲームに詳しくない人も「あ、この画面、どこかで……」と思っちゃう。『ファミクルパロディック』は数々の歴史に残るゲームをパロった、楽しいシューティングゲームだ。その4面までを紹介、攻略しちゃう。

■BIT²（ビッツー）
MSX2
6,800円(ROM)

ちょっぴりレトロチックなんだわ

家族でゲーム大会

時は2390年の12月26日。雪の降りしきる日曜日のこと。いつものごとく、ファミクル一家は、各自それぞれのゲームに熱中していた。と、そのときである。

〝来たる4月1日、ゲームハウスパロディアンにて、ゲーム大会を行ないます。各自選りすぐったマシン持参で参加すること。

優勝者には、宇宙旅行をプレゼント！　ぜひ参加を〞

さーあ、それを見てしまったファミクル一家、黙っているわけがありませんよ。さっそく、各自でマシンを作ることになったのです。

そして大会当日。宇宙旅行を目当てに、たぁーくさんの参加者が集まりました。アキレス腱を伸ばす者、マシンにオイルをさす者、ブルワーカーをする者と、それぞれ、興奮しきった心をほぐそうとしています。ファミクル一家も、なんとか当日までにマシンを作り上げ、始まりを、今や遅しと待っています。さて、大会の行方は。

てな具合で始まったゲーム大会。全部で10面もあり、それぞれの面も長い。これはかなりカコクな大会になりそうだ。おまけに敵の攻撃のキビしさといったら、っんもお、まさに〝雨あられ〞モンですよ。

全面クリアーをするには、よっぽどシューティングゲームがうまくなきゃ、まず無理なんじゃないかな。でも、グラフィックはキレイだし、スクロールはなめらかだし、おまけにボスキャラも楽しいモノばかり。ワクがムネムネするね？

⬆ここで、お好きな人を選んで、大会に挑むわけ。操縦者選びは慎重に。

ゆかいなファミリー

『ファミクルパロディック』の主人公は、このファミクル一家だ。5人はバンドエイド、いや、ハンドメイドのマシンで大会に出場したのだ。マシンはそれぞれ特徴がある。初めからスピードが速かったり、後ろからミサイルを出したり。だから、どれを選ぶかは、いろいろ試してから判断しようね。

これからの長いゲーム大会に優勝するためには、マシンが体の一部とならなきゃ。がんばってくれ。

パピクル

⬆パピクルは、アンコウ型のヴォレビュール号で挑む。カウルを買うと、バリアがつく。

マミクル

⬆おちゃめなマミクルは、カタツムリ型のマシン、マイマイム号に乗る。オートミサイルよ。

シルクル

⬆アヒル型のダックスベリー号に乗り込むのは、かわいいシルクル。ミサイルはお尻から。

ミロクル

⬆ピーピーケロル号は、カエル型のマシン。ミロクル君、ゲームはうまいが、勉強は……。

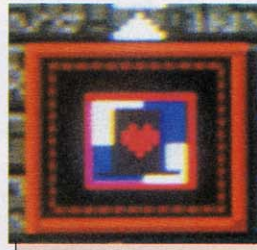
ニャンクル

⬆ねこ型のマシン、スィエルシャート号に乗るニャンクル。町内のねこの中では親分肌とか。

アイテムはエッグで買うのさ!

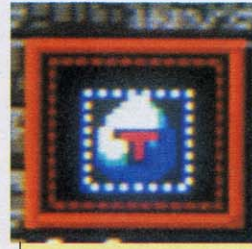
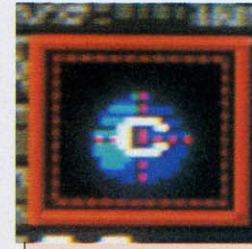
さすがにスタート時のまま最終面まで行くのは無理。そこで、装備をパワーアップする必要がある。敵をやっつけると出てくるタマゴを取り、ショップで買い物するのだ。

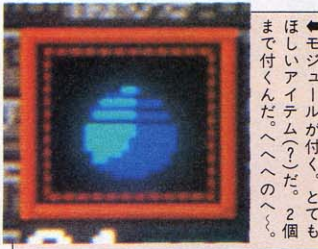
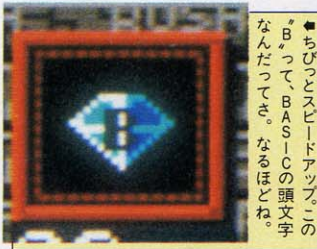
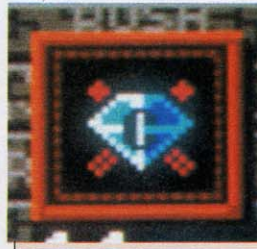
⬆買うと、対空用ミサイルがパワーアップする(5段階)。

⬆対地用ミサイルがパワーアップする。3段階までですよ。

⬆買うとバリアがつくのです。ラッキー! でも、買えないマシンもある。アンラッキー。

⬆マシンが1機追加される。そうそう、やられると、装備はなくなるんだ。かなピー!

⬆こいつは強力。なんと誘導弾だ。これがあれば楽チンさ。

⬆対地用ミサイルがホバーリングするのだ。イカスのだ。

⬆対地用ミサイルが貫通する。でも、あるモノを買うこと。

⬆上下左右斜めに撃ちまくるようになる。買わないほうが。

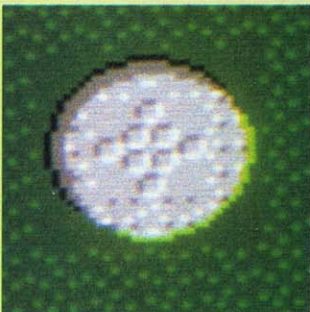
⬆対空用ミサイルを後ろへ撃つようになる。よしあしだね。

⬆モジュールが付く。とてもほしいアイテム(?)だ。2個まで付くんだ。へへへのへ〜。

⬆ちびっとスピードアップ。この"B"って、BASICの頭文字なんだってさ。なるほどね。

⬆ほどほどスピードアップね。この"C"はC言語からきてる。腕を組んでうなずいてしまう。

⬆速い速い! "A"はアセンブルからきてるのさ。でも速すぎて、操縦ミスしないでね。

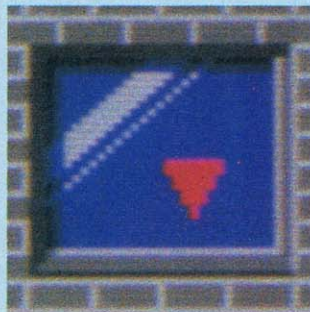
こんなSHOPです

各面にはSHOPが2つくらいあって、対地用ミサイルをそこにオミマイすると入れる。もちろん、売ってる品物も違っているので、計画を立てて買い物をするように。

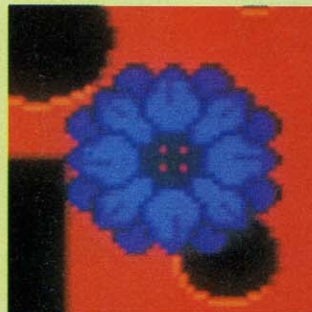
1 面

ゴルフコースのような、この面のSHOPはバンカーだ。丸い点々がひし形になっているところね。くれぐれも見過ごさないようにね。

⬆ゴルフボールの跡(?)が付いているバンカーがSHOPの入り口なんだよお。

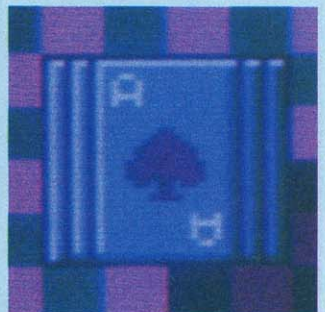
2 面

あ、火事だ! 急げぇ〜。消火器は? バケツは? 非常口は? そうです(長いフリ)、ここは非常口のマークの付いたところなのね。

⬆ほらね、いかにも"ここがSHOPです"っていうカンジしません? しないね。

3 面

チーズのような地上に咲く青い花。それはまるで、プレイヤーを誘うかのように……。そうです、それがSHOPなのですよ。ほんとに。

⬆けっこうハデなのですぐわかるね。でも、敵の攻撃も気にしなきゃ、ね!

4 面

スペードのエースは、怪しくも恐ろしいカード。そう、それはまさしく"死"を意味するのです。だから、決してSHOPではあります。

⬆トランプは、やっぱりポーカーだね。ロイヤルストレートフラッシュとかさ。

そして4面までのマップ紹介だあ

ファミクルパロディックは、10面もある。んで、今月は序盤の4面までを紹介、そして各面のポイントなんかも書いてしまうのだ。

1 面

おや？　どこかで見たことが……。このゴルフ場のような〝ゼビス・カントリー〟が1面のステージだ。最初の面だけあって、　上からの攻撃も少ない。ここではひたすら飛んでくる敵をやっつけまくり、エッグを取ることに専念しよう。そしてSHOPへ……。

1つめのSHOPでは対空用、対地用のミサイルをパワーアップし、エッグがあまればスピードも速くしちゃおう。まあ最初は、あんまり取れないかもしれないけど。がんばれ！

SHOPを出てすぐのところにグリーンがあるが、じつはそこに、あるモノ(?)が隠されているんだ。まだ教えられないけど、それは各自でいろいろやってみてくれ。

そして2つめのSHOPへ行ったら、対地用のミサイルのパワーアップだ。ホバーリングと貫通弾でもう地上の敵は怖くないのだ。

➡まずここで、左上の2つを買おう。といってもそれだけしか買えないよ。

⬅ここでは左下の2つを買おうね。まずはこれでひと安心ってところ？

2 面

あー、懐かしい、と思う人も多いんじゃないかな？ “クレイジーエンパイア”を登っていく2面。ここでは窓を開けて人形を投げて(落として？)くるおじさんに注意すること。この人形、しばらくすると爆発して弾が飛んでくる。「へっ、かわしたぜ」と思っているといきなりズドン！ ってな具合になることがあるので、油断するなよ。あと、この面あたりからモジュールがほしくなる。1面で売ってるので、もう一度1面をやってもいいぞ。

空からの敵は人形だけじゃない。フライパンがひらひら落ちてきたり、イヌが飛んできたり、だんだんメチャクチャになってくる。でも、絶えずビルの窓に注意するように。

あ、そうそう窓にミサイルを撃つとバンソウコウが貼られ、そこからの攻撃はなくなるのだっ。ま、一番無難な手としては、ビルにバシバシミサイルを撃ちつつ（どこそこかまわずにね)、空の敵をやっつける、というのはどうでしょ？ とにかくいろいろ試してくれい。

ビルはだんだん細くなり、ビルからの攻撃も弱まってくるので、後半は空からの敵を中心にやっつけるように心がけようね。

ここのビルの看板も、いろんなゲームソフトのパロディーで、なかなか楽しいのだ。さすがファミクルパロディックだね。

⬆うーむ、バリアがほしいなあっと。でも、バリアがつくのとつかないマシンがあるから気をつけてね。

⬆お姉さんアルバイト？ 歳は？ 好きな花言葉は？ え、彼氏がいるの？ なーんだ。ちえっ、つまんない。

わら わら わら わら わら わら わら わら わら わら わら わら

はやくしろっ

フッフッフ…。どれにするんだ？

ぁぅ ぁぅ えらっと えらっと

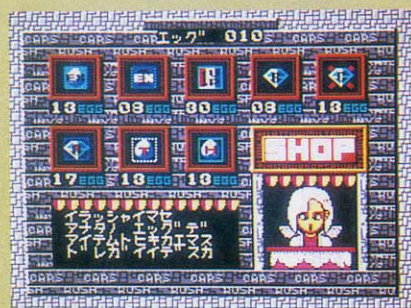
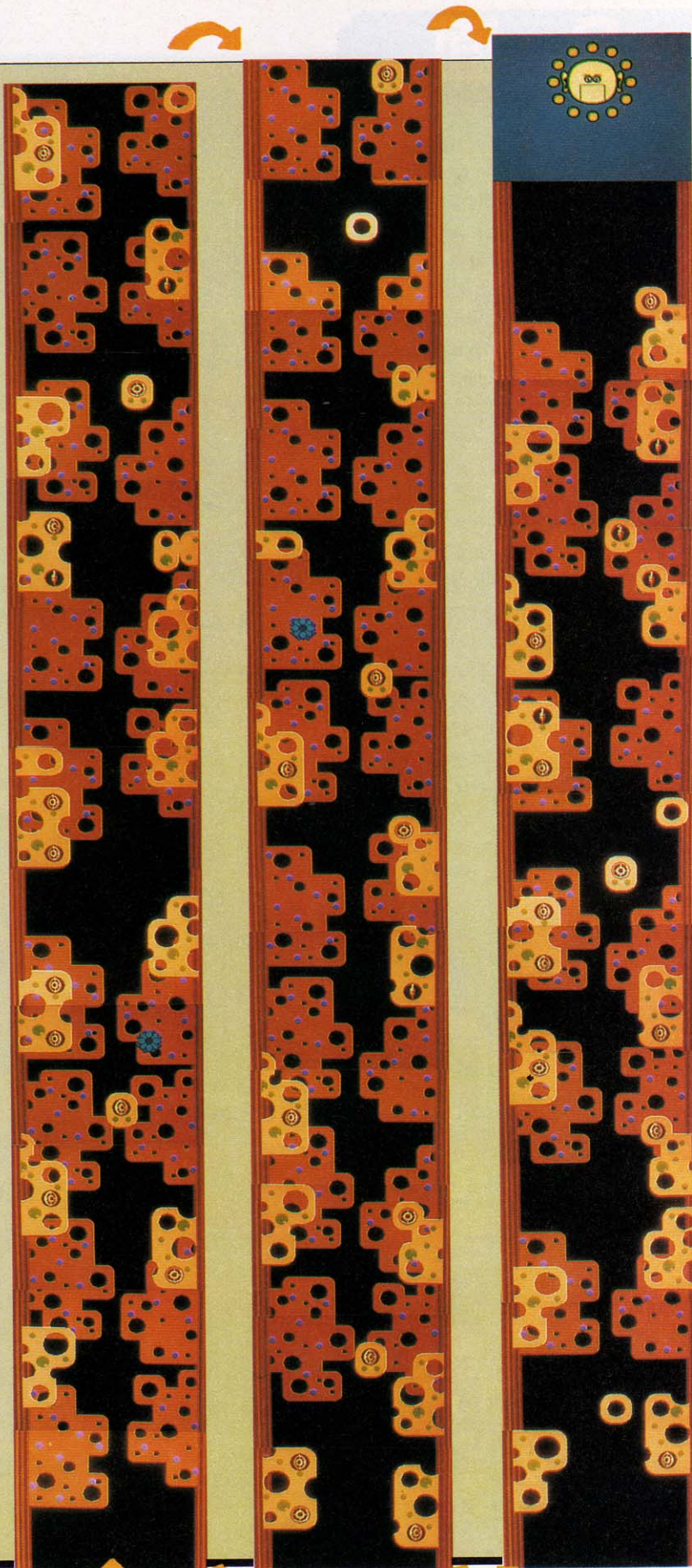
3 面

〝ファンタチーズ〞が舞台の3面。名前の通り一面にファンタが、もといチーズが散らばっているようなフンイ気だ。この面あたりからだんだん難しくなっていく。1発ではやっつけられない敵や、集団で攻撃してくる敵など、敵もパワーアップしているのだ。ヒョエ～！

まず、ここでのポイントは地上の敵が現われたら、すぐやっつけること。プレイヤーの後ろから攻撃されたら、前から押し寄せてくる空中の敵の攻撃とのハサミ撃ちになってしまうからだ。地上からの攻撃はそれほど激しくないが、タカをくくるとデインジャーだ。

この面のSHOPでは、誘導弾のアイテムが売られている。カワイイ(？)お姉さんが店の番をしているのだが、それは関係ありませんね、ハイハイ、わかりました。モジュール2個と誘導弾、それにホバーリングする貫通弾があれば、もう向かうところ敵なし！　なにせ、それが最高の装備なのだからね。だから、この面までがんばれば、これらの装備は3面までにそろっちゃうというわけなのです、ハイ。

もし、これらの装備にして、なおかつエッグが残っていたら、スピードアップや1UPなどを買っておこう。ただし、いくら最高の装備でも、やっぱり無敵ではない。やられたら、また初めから買わなきゃいけない。トホホ。

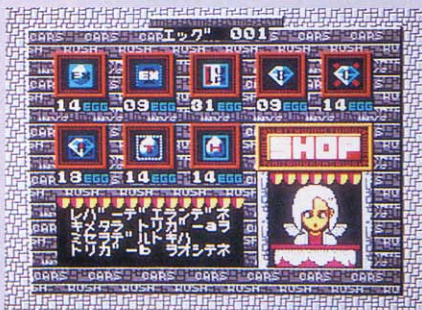
⬆やったあ！　モジュールを売ってる！　ラッキー！　あ、でも、エッグが足りない。カ、カード、使える？

⬆スピードをちょっと速くして、あとは1UPを買ってと。しかし、エッグがないので泣き寝入り。ア～。

4 面

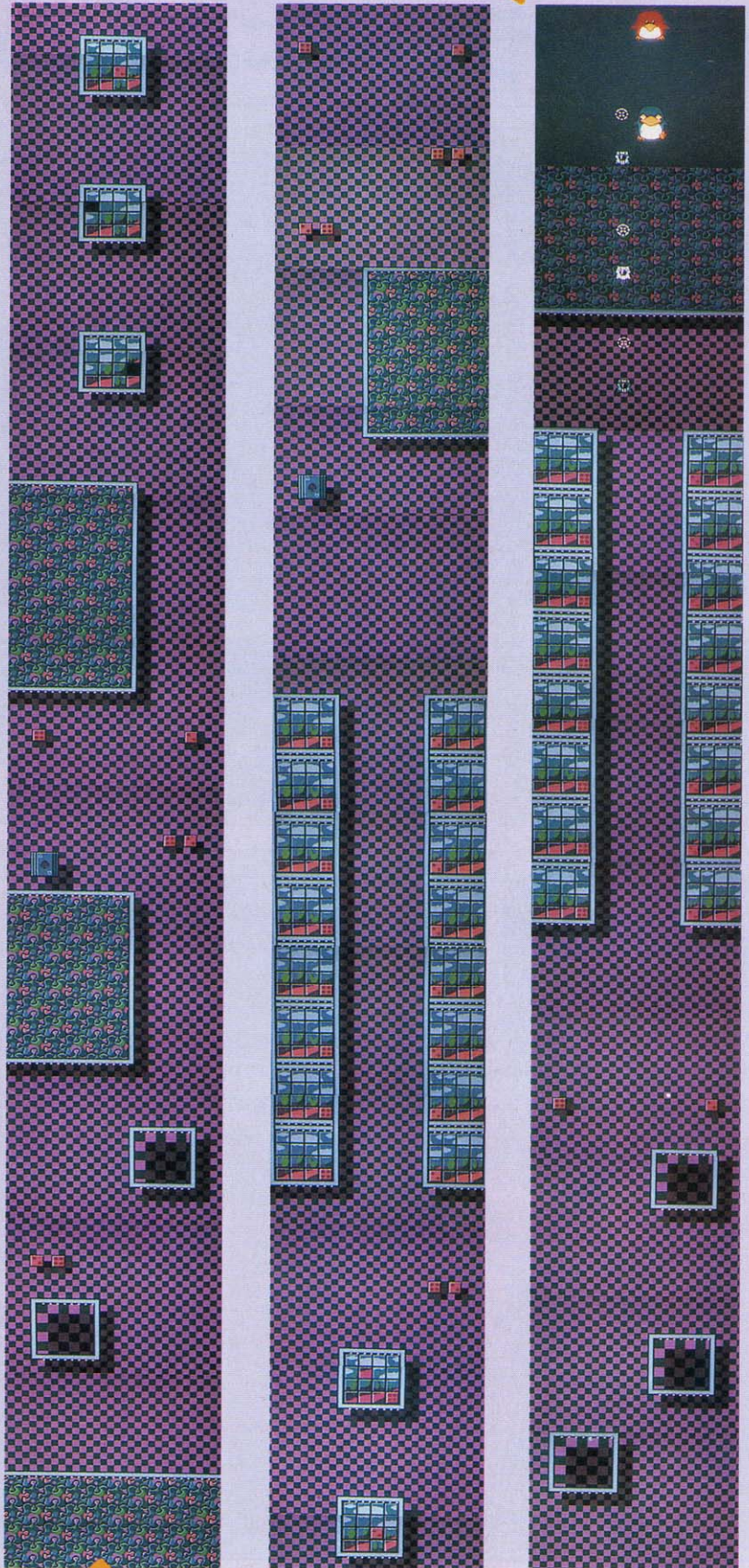
この面は何のゲームのパロディーか？　うむ、よくわかんないなぁー。チェックの地面に15パズル、そしてサイコロやスペードのA(エース)。面の初めと終わりはジグソーパズルだし……。そうそう、この面のタイトルも〝ジグソーパズル〟なんだよなぁー。まぁ、それはいいっか。

この面は、地上からの攻撃がキビシイ。特に縦2列に並んだサイコロのところは敵の弾の雨あられ！　ひどいったらありゃーしない。

でも、あわてないあわてない。貫通弾があればこんなもん1発なのさ（ほんとは2、3発なんだけど、カタいこと言わないでね）。

でもここでのポイントは、グラフィックがキレイ！　ジグソーパズルや15パズルなんか、ディスプレイに手をつっ込んで遊んでみたくなるホド。隠しコマンドで15パズルができるんだって(うそ™だからね。本気にしないでね)。15パズルといえば、とあるところの15パズル(ちょっと変なところ)には、あることが隠れているのだ。ちょうど1面のグリーンで起きることと同じなんだけど、とってもウレシイことなので、いろいろ探してみてね。

あとは、後ろから飛んでくる敵に注意することかな。あんまり敵にばかりこだわってるとSHOPを通り過ぎてしまうこともあるので気をつけてね。まだまだ序の口なんだから……。

⬆うーん、あんまりいいモノ売ってないしなぁー。まぁ、とりあえずスピードを速くしておこうかなぁ、と。

⬆内緒だけど、エッグ2000個で隠れアイテムが買える。そのアイテムは……、このお姉さんだぁ(大うそ™)。

ボスキャラも一気に攻略だあ

ボスは各面、攻撃方法も違えば、もちろん弱点も違う（あたりまえ）。それぞれ個性あるボスを攻略してみようじゃないか。

1面

1面のボスは、巨大要塞〝コスモスガブリエル〟だ。中心に〝核〟を持っているのだ。でも、よくできてるんだよね、これが。金属の質感とかがリアルだし、核の部分もソレッぽく開閉するし、カーッコイイのだ。なんてことは言ってられない、それではボスの攻略です。

核の周囲には、4つの副核部がある。この要塞はそこと核から攻撃してくるのだ。こいつは上下の運動をするだけで、左右には動かない。おまけに、こいつにぶつかってもやられないのである。とってもラッキー♡　なんて喜んではいられない。しかし喜んでもいい（なんのこっちゃ）。プレイヤーは敵の弾をよけてりゃいいのだ。

もちろん、弱点は中心の核だ。そこに対地用ミサイルを4発ほど撃ち込んでやればいい。でもさ、それじゃあ、ちょっと味気ないよね？　某〝べびぶぶ〟のように、周りから攻撃していくのが、〝通〟でしょうね、やはり。まあ、それは個人の自由だけど、ほかのボスと比べても弱いので、体中の力を抜いて……。おいおい、床に寝るなよ！　それじゃあ抜き過ぎだよ。まあ、楽ぅ～にプレイしてくれ。

➡ここは一等地。1坪当たり、なんと8億（うそ）。

⬅怪しさ漂う謎のグリーン。この下に、何もない。

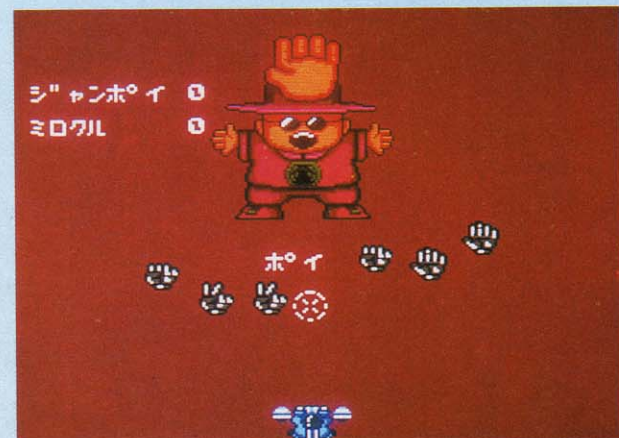
⬅敵の攻撃も少ない。ここまでくれば、あと一歩。

⬆見てくれ！　とにかくリアルだぜ。敵ながらアッパレだ。ホレボレするぜ。なんてオダテてもダメ。やっぱり自力でやっつけるしかないみたいだなあ。シュンシュンシュン。

2面

2面のボスは、ジャンケンの使い手〝ジャンポイ〟だ。相手はたくさんのグー、チョキ、パーの手を投げてくるので、ヤツの頭に勝つものを撃てばよいのだ。なに？　ジャンケンを知らない？　うんとねー、グーは石で、チョキはハサミ、パーは（おいおい、そんなこと誰でもわかるって）。

ここでちょっと注意をば。ヤツの投げてくるジャンケンのうち、パーとグーの区別が瞬間的にわからないかもしれないんだ。だから、もし敵がチョキのとき、「グーだ」と思って撃ったのがパーだったりすると負けてしまうので、ここはチョキを撃ってアイコにしよう。アイコだとやり直しなので、どちらも勝ったことにならないのだ。あたりまえだけどね。あと、プレイヤーがモジュールつきだったりする場合、隣のものを撃ってしまったりすることもあるので、気をつけてくれ。とにかく、間に合わないと思ったらアイコになるのを撃つことだね。ジャンケンで3勝すると服を脱ぐ、いやいや、クリアーだ。3敗するとプレイヤーがやられちゃう。まあ、慣れると楽に勝てるようになるんだよーん。

それにしても敵のグラフィックがカワイイよね。ちょっといたずら坊主っぽい雰囲気だけど。そうだ！　すっかり忘れてた。ボスに勝つとボーナスエッグ10個だよ。

⬅やっぱりジャンケンするときは、歌でも歌って盛りあげましょう。「やぁーきゅうう～うす～ぅるなら」って。

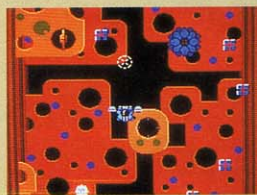
⬆キャー、やめてー！　やめちくれ！

➡看板に注目！　うむ、あそこのパロディーか。

➡おりょりょ？　細くなったと思ったら……。

3面

3面は〝ボヨンボ〟がボス。「うちのカミさんがねェ〜」、それはコロンボ。「だ〜るまさんが……」それはころんだ！　はい、さいさきのよいボケをかましたところで、ボスの攻略です。いきますよおー。

顔の周りをグルグルまわっているハート。これが弱点。しかしこれがなかなか手強い！　敵の出す弾は多いし、おまけにスピードも速いときている。プレイヤーのスピードを速くしておかないとツライのだ。ハートは1発でやっつけられるのではなく、数発(はっきりしてないですみませんね)弾を当てるとやっつけられるのだ。周りの丸いのがジャマになるし……。これまでの中では一番強いのだ。だが、オメオメと引きさがれるだろうか、いいや引きさがれないのだ(反語)。努力すれば、なんとかなるさ！　なーんて書いたけど、本当に強いと思う？　思っているキミは、まだ若いな。トゥーヤングだね。じつはこのボス、誘導弾があれば、すぐやっつけられるのだ。現にプレイしてみたところ、ボスが弾を撃つ前にやっつけてしまったんだもんねー、ビロビロビロ!!

装備は強くしておくようにね。

➡攻撃がキビしいなあ。どっちに逃げようかな？

⬆ワーイ、しょっぷだあ。ターイムショップ(ボケ)。

⬆4方向から攻めるなんてズルイよねー。ちぇっ。

⬆(口ごもって)「うちのカミさんがねー」、だーかーら、それは、刑事コロンボだってーの(2回目)。難しいようで、じつはカンタンなのよ、奥さん。本当なんですよ。

4面

さて、4面のボスはペンギンの兄弟〝ペンプルブラザーズ〟。ほかの面に比べて、やたら強い!!　もうメチャクチャってほどではないが、手強いことは確かだ。

ペンプルブラザーズは3匹のペンギンで構成されていて、1匹ずつ、プレイヤーから少し離れたところから登場する。したがって、スピードが速くないと、とてもじゃないけど攻撃すらできないのだ。

ペンギンの体に数発ずつ命中させるとクリアーなんだけど、敵もさる者、氷を投げてくるのだ。おまけにその氷ときたら、弾を命中させるか下に落ちると、弾になって飛んでくるのだ。ひ〜。ということは、だ。弾をスルリとかわしつつ、ペンギンに攻撃する。これぞシューティングゲームの文武両道といえるのです(どこが！)。

プレイヤーの技術(テクニック)が問われるぞ。

⬆後ろから集団で攻めてくる。ヒキョーだなー！

⬆え、なに？　この文字はいったい何の意味？

⬆ここが4面の地獄だ。三途の川ともいう(うそ)。

⬆きゃ〜、カワイイ！　こっち向いてー！　といっても何も反応しないぞ。

まだまだこんなもんじゃない！

どうでしたか、今月の解析。楽しんでいただけましたでしょうか。しかしこのファミクルパロディック。こーんなもんじゃないんですよねー。

そこで、来月はより深〜く解析、そして攻略してしまうのです。まだまだここいらへんは序の口ですよ、ダンナ。もっと楽しいモノ、ありますぜ、ヒヒ。ってな具合で(どんな具合だろう)、来月の予告です。

未知に秘められた謎、謎、謎！　ほかの面はどうなっているのかっ！　そしてボスの正体はいかに？　ボーナスステージだってある(かもしれない)。来月に乞うご期待！

⬆わー、〝ずーばーばびぼ〟みたいな画面だ。ほかの面はどーなってんのかな〜？

■エニックス
MSX2
7,800円(2DD)

GANDHARA

とうとうここまで来てしまいました。え、なにがって?『ガンダーラ』ですよ、奥さん。で、今月はまず初心に返りましょ。そして、メインは修羅界と天上界の解析だ!そぉれ行け、聖戦士。日本の夜明けは近いぞお〜?

⬅虚空菩薩に変わり、立ち上がったのだ。

仏陀を目指せ!

その昔、聖地ガンダーラは愛と平和に満ちていた。しかし仏陀が亡くなり、各地に納められていた仏舎利壺の力もおとろえかけてきた頃、最大かつ、最悪の"邪神の王"が目覚めてしまったのでした。ヒー。

というようなストーリーで始まる、壮大なスケールを舞台にしたこの『ガンダーラ』。キミは、聖戦士となり、人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、そして天上界の平和を取り戻すべく、立ち上がったのである。カーッコイイ!!

各世界の平和は仏舎利壺で保たれていた。その仏舎利壺を取り戻し、その世界にあるストーパーに納めればよいのだ。一見たやすいように思われるが、実際はつらく厳しいものとなるであろう。

で、なぜ、キミがそういうハメになったかというと、人間界でひん死の状態の虚空菩薩と出会ってしまったからである。聖なる光に包まれた者、それがキミなのである。ありがた迷惑だ、なんて言ってはいられない。キミは正義の味方なのだ。りりしいのだ、ファンタスティックなのだ。さあ行こう、聖なる戦いの旅へ……。

⬆地下の奥に仏舎利壺を持った敵が……。

これを、

この中に入れるのです

こんな画面なのだあ!!

●食料の量。ジッとしていても減るのさ。

●珠玉の数。珠玉とは、この世界のお金。

●レベル。上がると音楽が鳴り響くんだ。

●法力の強さがここに表示されるわけ。

●いま持っている宝剣とその強さなのだ。

●宝甲の強度。新しくなると絵も変わる。

●次の世界へ行くときは、この順序で。

●敵をやっつけると、もらえるものなのだ。

●法石の数。これがあると法力が使える。

●プレイヤーのいまの生命力。注目よん。

●経験値。敵をやっつけると増えるのね。

●珠玉を入れる袋には、これだけ入る。

●法石はこの数だけ持てるのですよ。

●最大生命力がここ。満タンを心がけよう。

●持ってるアイテムはここに表示される。

●食料はこれだけたくさん持てますよん。

修羅界を行く

〜はぁ〜るばる、来たぜ修羅界ィ〜。カーン！　というわけで、修羅界です。ここをクリアーすると、残るはアノ天上界ですよ、あんさん。ほらほら、腕に力が入るでしょ？

そのパワーを敵（本当は邪神というのだが、敵という表現がまちがっていないので、以後は〝敵〟と呼ばせていただきます。勝手ですみませんね）。

さて、この世界のポイントをちらちらっと書きましょう。では。

まず、法石を売ってるところがあります。絶えず満タンにしておくように心がけましょう。修羅界そして天上界では、法石は不可欠だからですよ。そして第2には、毒を持った敵に注意しろ！　です。解毒薬は餓鬼界でしか売っていないので、餓鬼界以降の世界へ行く前には必ず解毒薬を持てるだけ買いましょう。第3には、ダンジョンは2回に分けて探索しよう。1度目は鍵を取ることに専念し、2度目にボス（阿修羅王）を倒す。以上をスローガンにプレイしてくれれば、なんとかなります。きっと。

⬆ヒトデのような敵が追いかけてきて、もうシツコイッたらありゃしないっ！

⬆霧天王がカゼで寝こんでいる。でも、彼を助けてあげるといいことがあるかも。

修羅界のおもな敵

強いっ。とても強い。特に飛び道具を使う敵が多いのだ。剣と法力のバランスが重要なのだ。

風神（ふうじん）

⬅両棲類的な敵だけど、吐く息がタツマキなんだよ。

摩利支天（まりしてん）

⬅マリのようにね、ポヤーンパヨーンてね。法力も使う。

霧天王（むてんおう）

⬅拝むよー。一所懸命拝むよー。なむなむなむなむ！

人手鬼（ひとでき）

⬅岡本太郎的な趣があるね。ヒトデッぽいけどさ。

地天（ちてん）

⬅歩く活火山。じつはこいつ、鍵を持ってるんですよ。

甲殻鬼（こうかっき）

⬅とてもカタイので、法力を使ってからエイッ！　で。

これが修羅界の地図だ！

でろでろ〜ん。これが地図です。気になるところとしては、まず菩提樹が1本しかない。そして、ダンジョンとは別に地下通路があるところ。おまけに道は迷路のようになっている。

人間界へ戻ろう

修羅界をクリアーしたら、残るは天上界あるのみ。が、天上界への入り口、須弥山は人間界にあるのだ。つまり、もう一度あの懐かしき世界を訪れなければなりません。

ただし、ただ須弥山に行きゃーいいってワケにはいかないんだ。

まず、修羅界で手に入れた古文書(緑色の)を、クマーララブ氏に見せてみよう。円周率を最後まで言えるほど頭のよい彼(できないって)には、古文書を読むことなんて朝めし前！　スラスラッと読んでくれるのだ。でも、そこで喜んではいられない。それだけでは天上界には行けないからなのだ。シェ〜。さあ悩め若人！

悩んだかい？　ここはチョットわからないかもしれないので、あまりイジワルしないで教えてあげるね。でもヒントだけだよ。洞くつの中にいる偉いおカタにもう一度会ってみよう。きっと、天上界に潜む怪鳥の名前を教えてくれるハズだ。これで天上界に行けるようになるのだ。やったねーん。ヒヒ〜ン！　と思わずスキップしながら踊ってしまいたくなるでしょ。ならない？　やっぱりね。

さて、いよいよ待ちに待った天上界へと進むワケだが、ひとつふたつ注意ね。法石とヒットポイントは満タンにしておくこと。これはあたり前。あと、餓鬼界へ行って解毒薬を持てるだけ買っておくこと。さ、あとは天上界へGO！

⬆ここです。この中に入って祈ると天上界に行けるのです。ところで呪文は？

⬆人間界での聞きこみをもう一度整理してみよう。その中には、天上界に関する重要なヒントが隠されて(べつに隠れてはいないが)いるのだ。ちゃんとメモしておいたかな？

⬆ヒットポイントが0になると、こんな画面になる。いわゆるゲームオーバーだ。でもね、輪廻転生(りんねてんせい)で、またできるよ。

いつも見守ってくれるのね♡

⬆とってもミリョク的なみくろ菩薩。ついつい戦いを忘れてしまうほど。

⬆このデブ(失礼！)、じゃなかった、薬師如来は、仏薬をくれるんだよね。

⬆彼(？)が大日如来。位をくれる。きっと、2度会うことになるだろう。

⬆怖い顔をしているが、気は優しい不動明王。でも、ちょっとケチ。

そしてあふれる人情・・・・

人それぞれに個性があり、そして顔がある。中盤あたりからは、あまり会わないが、そんな彼らを改めて紹介しよう。

⬅長老のビマラキール氏。重要な情報を教えてくれたのです。

⬅月光石を売っている少年。親はいないの？　と思っちゃう。

⬅袋屋のオヤジさん。いつもニコニコしています。商売上手ね。

⬅法石屋さん。満タンサービスがとってもうれしいのよ。

⬅クマーララブ氏。目が見えなくて困ってたんだよねっ！

⬅食料を売ってるお兄さん。でも地獄界の店のほうが安いよ。

⬇聖戦士も、昔は珠玉かせぎにつるはし持ってトンテンカン。トホ。

⬆炭坑のオヤジ。悪そうな顔をしているが、とってもいい人です。

やっと天上界

剣を抜け！　目をコラセ！　法力で封じ込めろ！　緊迫の天上界は天国か、はたまた地獄か？　長い冒険の旅もついに終止符!!　なに、前フリが長い？　それではまいりましょうか。いざ！

菩提樹が１本しかないので、位置とそこまでの最短距離を頭にタタき込んでおこう。また、地下通路はとても便利なのでゼヒ活用するように。そうそう、助けを求めている竜がいるが、素直に言うことをきこう。とても重要なアイテムがもらえるのだ。

あとはレベルが20くらいになるのを待ち、"邪神の王"を倒すのだ。

天上界への通路

⬆ここで祈りながら、ある言葉を唱えると、天上界へ吸い込まれる。

⬆炎と体当たりのダブルパンチでピンチ。

⬆ダルマさんだぁ！　いや、敵ですね。

こいつらが敵です

いきなり現われて法力を使うのもいれば、炎を吐いてくるのもいるし……。法力を使いまくれ。

摩睺羅迦王(まごらかおう)

⬅なんか東洋的な敵ですね。ナカナカだよね。何が？

竜王(りゅうおう)

⬅こいつがさー、炎を吐くだわさぁ。ガオガオーっとね。

気楼天(きろうてん)

⬅気味悪いよー。こいつも法力使うんだよ。ズルイ！

深沙大将(じんじゃたいしょう)

⬅雲の中からヌッと現われて法力を出すんだぜー。

伊舎那天(いしゃなてん)

⬅こんにちは、ボクは牛若丸です。ウソですけど。

天摩(てんま)

⬅どの世界にも登場するんだけど。でもカワイイよね。

天上界の地図なんだよ

じゃじゃ～ん！　どうだい、見てくれぃ！　菩提樹は１本しかないわ、地下ダンジョンの入り口はあんなところにあるわ(左上の塔)。おまけに敵も強い。ムチャクチャでごじゃるぅ。

コース大攻略法

はまる、はまる。ぽっこんぽっこん、はまる。ゴルフゲームは、ほんに楽しいのだ。そんなこんなでここに登場するは『ワールドゴルフ II 』。その中に入っているENIXオープン、18ホールの全コースだー！

■エニックス
MSX2
7,800円(2DD)

これできみも青木さん

コン！ カラカラ コロコロコロコロ ワーッ

ENIXオープン

コースに立つのだ!

ついにこの日がやってきたぁ！ え、何がって？ ENIXオープンですよ。優勝賞金、な、なんと100万円！ 日頃家の前の狭～い庭でクラブを振り回し、大事な盆栽をめちゃめちゃにして「あちゃ～」なんて言ったり、グリーンの練習中、目の前を犬が通り過ぎるやいなや、「バカー！ ラインが狂ったあ！」と叫んでいるお父さんも、今日だけは特別の日、スペシャルデーなのだ。奥さんに黙ってヘソクリした10万円を参加費として提出してからは、寝ても覚めてもゴルフの事が頭から抜けない。

そして当日。ゴルフのクラブを忘れることもなく、パジャマのまま会場へ行くこともなく無事着いた。参加者はプロ、アマ入り乱れており、なかにはスポーツ界や芸能界の著名人達も見えた。みんな「おれが勝つんだ。フッフッフッ」という闘志と共に、やはり緊張を隠しきれずに、スイングをする人、腹筋運動をする人、ミネラル麦茶を飲む人と、心の中の期待と不安を抑えようとしていた。

いよいよプレイ開始。自分も緊張しているせいか、他人のショットがどれもナイスに見えてしまう。「このままじゃだめだ。落ち着いて落ち着いて」と心の中で叫んだ。トントン。誰かが肩を叩いた。私は振り返った。「あなたの番です」。

HOLE 1
319メートル Par4

まーた最初っからあいやな具合に、曲がっとるだわ

⬆このホール、ゴルフ用語を使って説明すると、"緩い左ドッグレッグになったホール"っていうんだよね。まあ、それはいいとして。第1打の落とし所は、ちょうど左へカーブしてるあたり。1Wでゴーンと飛ばして、7Iでナイスオン！ といきたい。バンカーに注意ね。

HOLE 2
162メートル Par3

⬅やはり、ワンオンを狙いたいね。アゲンストならば4W、フォローなら2～3Iでナイス！ まぁ、バーディーが目標だけど、とにかくワンオンさせればパーはセーブできるし。強気でガンガンいったれ！ 手前のバンカーが目ざわりだけど、こんなもの気にするな。

1オンバーディー それが男の勝負だ

HOLE 3

432メートル
Par5

⬅第1打は右へカーブしてるあたりに落としたいね。ガッツで2オンを狙う人はカーブの左側、3オンでもいいや、って人は右側を狙うといい。追い風だったら2オンも可能だしね。でも、3オン狙いの人は、第2打は無理しないで、慎重に打とう。あまりリキむなよ！

カーブ地点に球を落とす！それが基本よ

HOLE 4

396メートル
Par4

OBよりはラフバンカーがなんだ怖がるなよー

⬆フェアウェイキープが必須条件のこのホール。第1打は手前のバンカーの右、フェアウェイが左へカーブする地点だ。ここで気をつけてほしいのは、フェアウェイが高くなっているので、風に流されて右へ落とさないこと。ここへ落とせば1Wで2オンだって狙えるしね。

HOLE 5

414メートル
Par4

⬅ラフが気になるこのホール。第1打はラフがフェアウェイに食い込んだ所の右あたりにキープ。がむしゃらに2オン狙いもいいけれど、できれば3オンで無難にまとめたい。このラフは深いので要注意だ。第2打はグリーンの手前100メートルに寄せればまず安心だ。

長めのパー4簡単だからあなんとかして

HOLE 6

410メートル
Par4

丘を越えていこーよーほえほえ～

⬅〽丘～を越～えて行こ～およぉ～、てなわけでバンカー左の丘に第1打を乗せたい。そして1Wで2オン、それが理想だ。もし、丘の手前に落ちちゃったら、グリーンの手前の丘を狙え。第1打でラフに入ってしまっても、7～9Iで戻し、1～4Wで3オンだね。

ゴルフなんてものは、度胸でなんとかなるものだ

という見出しを見られた人で、お怒りになられる人がいるかも。ゴルフの哲学論を振り回されると、何も反論する気はございませんが度胸でドーンで、ことパソコンのゲーム上でのゴルフは、好成績を残せるような気がするのだ。

ことばを変えれば、度胸でドーンというのは、集中力がビンビンで、他のことが頭の中に浮かんでこない状態を指す。たとえば、アドレスのときに、「ああそういえば明日はローンの引き落としの日だったから、三和銀行から富士銀行へお金を移しておかなきゃならないなあ。残金がありません、とかいってブラックリストに載ったら、もうローンは組めなくなっちゃうから。じゃ明日は早起きしよ」、などと考えているようじゃあ、アルバトロスも、トリプルボギーになってしまうというものだ。ちょっとリアルに書き過ぎましたね。でも、このワールドゴルフⅡもリアルだから、これでいいのだ。ははははははは。

自分で作り出せる状況ではないのだけれど（精進すればできるかもしれないが……）、集中力がビンビンでヤル気マンマンのときは、ことはすべて自然に運ぶ。そしてその結果も、すこぶるよかったりするのだ。ワールドゴルフⅡの場合に照らし合わせてみれば、風向き、打つ方向、クラブの選択、強さなど、極めてスムーズに事が運ぶ。そんなとき、ああ自分はなんて天才なんだろうかと思えるのだ。

それが──1回、ポコーンとレールからはずれてしまって、邪念がポッコリポッコリ頭を出してくると、もーだめ。妙に考え込んでしまって、守りの攻撃──ヘンなことばではあるが、守りながらの攻めに転じてしまうわけである。

迷いが出る、というのであろうか。ああー、スプーンにしようかドライバーにしようか、ああ迷っちゃう！　現在過去未来ィ〜あの人に会ったならぁ一渡辺はま子じゃなくて渡辺真知子ぉー、というような迷って混乱している状態では、やらぬが花のこんこんちきであろう。ハーフ終了して20オーバー、とか、そんなときである。

ここで、この話題にプロ登場。このゲーム上でいえば、ゲーマーさんについての話といったところ。本当のゴルフなら、一流トーナメントプロさんたちのことね。

常勝の人たちは、常に勝ってるわけであって、多少の波はあるにしろ、長期間のアベレージをとると、やっぱり強いなあということになるわけ。そういう人たちは、自分の調子のバランスを、自分でコントロールできる人たちなのである。どこかギクシャクしている自分のプレイを、なんとかある程度までまとめ上げられる人たちなのだ、調子の悪いときでも。

で、話は続いていく。では、プロとアマのちがいはどこなんだ？

ビリヤードのチャンピオンが言ったとさ。チャンピオンの座を維持するための秘訣は？「冷静さを保つことさ（原語ではKEEP COOLということ）」。

絶好調のときなら、アマチュアでもプロのレベルに肉迫できる。調子の悪いとき、KEEP COOLで乗りきるのが、そのレベル差。

自信をもって、無心でドーン！それで好スコア。てなもんだい。

⬅海ポチャが怖い7ホール。風によって3〜5Ｉを使い分け、グリーンの左側を狙うのだ。このあたりを狙えば、まず海に落ちることはないしね。バンカーに落ちて、「ア〜ン」と落ち込まないで。それでもパーは楽々狙えるし。とにかく海に落としてペナルティーはダメ。

水はイヤだあ〜！
水はヤメちくれえ

うなぎの寝どこ
まーっすぐだな
パーで十分だよ

⬅まっすぐだー！　おー！と叫んでしまいたいホドの長〜いホール。第1打、第2打ともスタンスを変えずにアングルを変えて思いっきりひっぱたけ！　第2打は、2番目のバンカーのあたりのフェアウェイに落とせばラッキーだ。とにかく3オン！　2オンは無理よ。

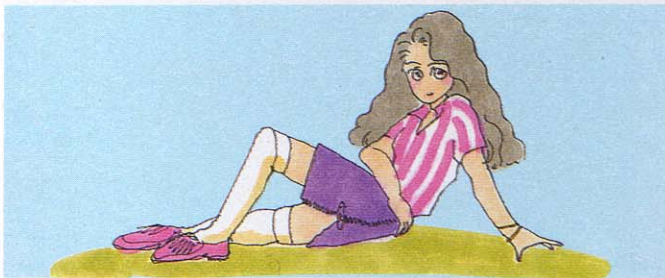
HOLE 9
423メートル Par4

◆森がジャマなホール。男なら2オンだあぁ！ といくらガンバッても風が強いフォローでないと無理だよ。まあ、パー狙いに徹するのがお利口さんね。第2打のとき、グリーンが見える位置を第1打で確保しよう。右の森によせてしまうと、3オンも難しくなるのだ。

第1打がよければいいよね

HOLE 10
355メートル Par4

フックが決め手！なんてな

◆手前の大きな丘を越えることが、第1打の目標ね。でも、あまり左によせちゃうと第2打でグリーン手前の木がジャマになる。左によせても曲がり角の木がジャマになる。うーん困った。中間に落とせば、まぁ問題なしだけどさ。第2打は軽いフックボールで2オンね。

HOLE 11
178メートル Par3

◆風がアゲンストでもね。3Wで楽々オンできる距離さ。手前のバンカーを怖がり、強く打ちすぎて奥のラフやクリークに落としちゃガチョーンもの。バンカーやラフぐらいならPWかSWを使ってパーセーブも可能だけど、クリークに入れたらボギーっぽい雰囲気ね。

1オンできなきゃヘソ噛みなされい

HOLE 12
473メートル Par5

◆どーお考えても2オンは無理(あたりまえ)。しかし、第1打、第2打とも1Wを使い、フェアウェイの中心をキープすれば、パット次第でバーディーもできないことはない。手前に下る斜面に落としてしまうと、10メートル近く戻されてしまうんだわ、これが。

やになるなあ こんなに長いと やになるな

では、ENIXオープンの具体的な攻め方である!

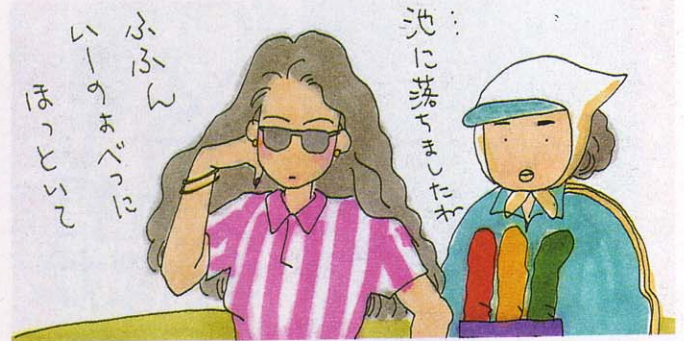
ENIXオープンの18ホール、はっきりいって息がぬけるホールが少ない。ほんとに楽楽チンなところといえば、5ホール、8ホール、17ホール、18ホールぐらい。あとはすべて、むずかしい。

ドッグレッグしているコース、つまり左や右に曲がっているコースの攻め方は、正攻法、つまり、曲がり角のところに球を止めて、次にグリーンを狙う。それが一番。アクロバチックな、たとえば、木と木の細いすき間を転がして、あるいはアイアンで——というような攻めも確かにおもしろいけれども、トータルでいい成績を残したいのであれば、セオリーに準じること。そうしなさい。

イングランドのコースのようにアンジュレーションの激しいコースもある。つまり、起伏の激しいコース。6ホールと12ホール。4ホールと10ホールにも、その傾向は見られる。そういうコースの攻め方は、なんとかして台地の上に乗っけるということ! その後のショットに大きな差が生まれてくるのである一っ。

バンカー。確かに、いやな存在ではある、が、そのリカバリーショットさえよければ、攻めのゴルフに利用することも可能なのである。コース半ばのバンカーならやっかいなだけだが、グリーンサイドのガードバンカーなら、わざと利用してやる手はあるのだ。ミドルホールやロングホールで、2オンを狙うとき、当然第2打を打つのに使うクラブはウッド。ウッドではスピンがかかりにくいので、球がグリーン上に止まらないときも。もちろん、グリーン上に乗るというのが最高なのだが、グリーンはずして林に行っちゃうよりは、左右のガードバンカーに入ったのちにピンそばに付けると……これって理想かなあ。わたしは、バンカーショット好きなんだがなぁ。

そして、ウォーターハザード。池や川、そして海(なのかな)。1打プラスはあまりにも悲しいので、やはり入れたくはない。水よりは林かな、やはり。危なっかしいところは少女のごとく、どんどん行っていいところは脱兎のごとく。前から見たら羽織のごとく、後ろから見ると衣のごとく、ごとくごとくで十徳だ。落語のネタだ。

まあやはり、やり込むしかないようだ。やるからには、いいスコアを残したい。がんばって、と最後に申しそえておきましょう。

⬆まずは2オン狙いを目標とすべし! ただし、強いアゲンストだとちょっとツラい。フェアウェイは広いけど、第2打でグリーンに乗せるには、少し右側に第1打を落とすように。ここからならバンカーも木も気にしないでいいしね。それいけバーディー! だね。

⬆第1打がバンカーの下にならぶように落ちれば、第2打を1~3Wで2オン! でもね、強いアゲンストなら海を直行! ボチャ! となるかもしれないので、海に最も近いフェアウェイに落として3オンを狙え! そしてパーセーブだ。 あせりは禁物。落ち着いていこう。

HOLE 15

140メートル
Par3

⬅2本の木が待ちかまえているこのホール。軽いフックボールで越えるのがセオリーね。手前にバンカーや池があるが、このさい無視ね。グリーンは奥に深いし、OBゾーンもない。ちょっと強めに打つといいよ。パーは楽々、バーディーだって楽チンチン！　でしょ？

フックボールで、木の間を狙うのだ

HOLE 16

380メートル
Par4

木の手前だあ それで、直接 グリーンを

⬅2オンを狙いたきゃ、1本目の木の手前の少し左寄りでないとまず無理。右寄りだと木がジャマになるし、手前すぎると距離が長すぎるし。もし、そうなったら2オンはあきらめ、3オンを目標にしよう。2打目をバンカーの右によせてね。アゲンストに注意。

HOLE 17

385メートル
Par4

⬅まず第1打は、フェードボールで手前から3つめのバンカーの左に落とし、逆に第2打はフックボールでフェアウェイに従って攻めていけば、2オンはダメでもバンカーに捕まらない。グリーンが奥に深いときは、ピンをデッドに狙っていこう。強気強気！　なのだ。

フェード フック、両方で！

HOLE 18

473メートル
Par5

⬅最終ホールだ。2オンは無理なので、2打で残りを100メートル以内にできればグッド！　第1打で手前の左の木の3本目あたり、第2打目はバンカーの手前と進めていけばOK！　その後グリーンにオン、そして慎重にカップインでなんとかバーディーとなるわけさ。

有終の美じゃ 最後は簡単、そうでしょう

陽あたり良好！

■東宝
MSX2
5,800円(2DD)
©あだち充／小学館・東宝・旭通信社

⬆かすみや勇作たちとの、ひだまり荘での生活が今始まる。

なんてことない高校生の日常を描いて、ただいま人気沸騰のあだち充。一大ヒット作となった『みゆき』や『タッチ』に先駆けて描かれた『陽あたり良好！』が、いまアドベンチャーゲームとなって帰ってきたぞ。

ほのぼのあだちワールドのオタク度測定ソフト

何気ない日常を楽しもう

どのマンガを読んでも、主人公の顔が同じ。そしてなぜか脇役たちの顔も性格も、ストーリーにしめる役どころといった要素までも同じ。およそワンパターンを極めたところに、あだち充の世界がある。そして読者たちは、この究極のワンパターンに身を埋め、ノホホンとした日常生活を楽しんでいるのだ。

さて、そんなあだちワールドのひとつの代表作が、この『陽あたり良好』。高校球児を思い入れたっぷりに描いた熱血マンガ『ナイン』から、現在の人気を博するに至ったホンワカ路線の『みゆき』、『タッチ』へと、作風が変わっていく過程で描かれた注目作だ。あだち充のファンでなくても、ここはひとつチェックしておきたいところ。単行本で原作のストーリーを確認しながら、ゲームにもチャレンジしてみよう。

⬆引っ越してきたキミを迎えてくれるのが大家さん。笑顔が可愛い未亡人だ。

引っ越し先はひだまり荘

ゲームのオープニングは、キミがひだまり荘に引っ越してくるところから始まる。目的は一切なし。これからどうストーリーが展開していくかは、すべてキミ自身の行動にかかっているといってよい。かすみや勇作たちとの会話の仕方で、ゲームの展開が決定されていくのだ。とりあえずは、あだちワールドにどっぷり漬かって、何気ない日常を満喫しよう。

さて、いくら目的はないといったところで、ゲームを始めたからには気になるのが〝かすみ〟の存在。原作のラストでは勇作と恋人宣言をしてしまうわけだけど、とりあえずゲームは別物。うまくすると、キミが彼女のハートを射止められるかもしれない。

まあ、もちろん中岡誠くんと勉強を競ったり、野球部に入って有山くんと青春の熱い汗を流したいなんてのもOK。でも、健全な若者なら、やっぱり女の子と楽しくおしゃべりしたいよね。

ゲームの進行は、コマンド選択方式で

⬅ひだまり荘の2階に上がったところ。右に表示されるメニューの中から、コマンドを選び次の行動を決定しよう。

⬅⬆勇作の部屋。学生の本分は勉強……といっても、たまには息抜きもしたいものね！　壁に貼ってあるポスターが高校生らしい!?

美樹本伸はコンナ奴だった！

⬆➡普段は二枚目ぶってる美樹本伸も、ひとたび自分の部屋に入ればこの変わりよう。天体観測が何を意味するか、知ってるよね。彼から一緒に星を見ないかと誘われたらシメタものだ。

まずはひだまり荘の住人+1の相関関係からオサライね!

岸本かすみ

➡明条高校の1年生。ひだまり荘の大家さんの姪。村木克彦という彼氏がいるけど、なぜか最近は勇作のことが気になって仕方ない。原作では彼女が主人公だった。

とっても好き

気になる

高杉勇作

⬆スポーツ万能の熱血少年。明条高校では、応援団に籍を置いている。気が良くて憎めない奴だけに、キミの強力なライバルとなりそうなのだ。

美樹本伸

⬇ハンサムだけど、無類のスケベ。圭子ちゃんを巡って、有山と三角関係に陥っている。かすみちゃんにアタックするなら、親しくなったほうがトク。

水沢千草

⬆ひだまり荘の大家さんで、かすみちゃんのおばさん。未亡人のはずなんだけど、一年中元気ハツラツな明るい人だ。困ったときには良きアドバイザーになってくれる。

飼い猫

御主人様

タイスケ

⬅ひだまり荘にいる猫。ゲームの最後に重要な役割を演じる。

強引な片思い

ほのかな片思い

関圭子

⬆かすみちゃんの親友で、とっても可愛らしい女の子。彼女はひだまり荘の住人ではないので、間違えないように。美樹本がちょっかいを出しているけど、彼女は勇作のことが好きなので話がややこしくなる。

有山高志

⬆とにかく食べることが趣味。ヘタに彼につかまると、食事をおごらされるハメになるので要注意だ。圭子ちゃんに、ほのかな思いを寄せている。

中岡誠

⬇無口で存在感の薄いキャラクター。気がつくと黙って後ろに立っているような人物だ。勉強を趣味としているので、必然的に成績は良さそう。

=?

美樹本伸をマークしろ

かすみにアタックしようというなら、当然のことながら勇作は最大のライバル。なにしろ敵は原作で愛を誓った仲だ。一方こちらは、ゲームになって初めて知り合ったのだから分が悪い。そこでマークするのが美樹本伸。女の子の扱いにかけては天下一品、自他ともに認めるプレイボーイだ。

彼と親しくなるには、まず性格を見抜くこと。何に興味があるか、誰のことを好きなのか……。ハッキリいってしまえば、彼の趣味は天体観測。それも空の星を眺めるのではなく、ひだまり荘の窓から地面に水平に望遠鏡を向けるのが好きなのだ。そんな奴と話を合わすなら、これはもう、ス・ケ・ベしかない！　エッチな雑誌は大好物。これをエサに美樹本伸をしっかりと味方につけよう。

首尾良く彼と打ち解けたら、ゲームは次々と新展開を迎えるハズ。なにしろ名うてのプレイボーイだけに、さまざまなハプニングを巻き起こしてくれるのだ。特に美樹本伸がちょっかいを出している、かすみの親友の圭子の信用を勝ち得たらこっちのもの。圭子からかすみへと、キミの良い噂が伝わり、話は急展開するかもしれない。また、他のひだまり荘の住人に対しても、できる限り親切に接するのも得策だよ。

かすみはスルドイぞ!

➡いつまでもグズグズしてると、かすみからこんなことをいわれてしまう。でも、あだち充のファンって、やっぱりこんなイメージなのかな。

さあ本気でやったるでー！ こりゃすごいー

お楽しみ麻雀ソフトの『制覇』。これは、まあ、すごいです。すごいといっても、ドギツイものではなく、ソフトタッチなので、いいのです。

■日本物産(株)、MSX2、6,800円(2DD)

➡2人打ちの麻雀。さすがMSX2のグラフィック。いやあなかなか、業務用そのままの感じ！

Aから Hへ、全国制覇！

やっぱり好きだったり

えーやはり、大きな声ではいえないが、うーん、やはり、えーとね、あのねえ、なんだあ、こういうソフト、好きだったりするでしょ？　正直に申し述べよ。そうそう、よろしい、それで。

ということで、『制覇』だ。麻雀ソフト。日本物産、略してニチブツ。アーケードゲームでは老舗だ。制覇という麻雀ゲームも、もとはといえばアーケードゲーム。それをMSX2に移植したっと、そういうわけなのだ。1回買っちゃえば、100円玉を気にしなくてすむので、うれしはずかしの気分といったところっ！

さて、この制覇には、8人の魅力的な女性が登場する。彼女たちは、8つの地区にちらばり、プレイヤーと対戦するわけ。プレイヤーが勝てば、ご想像のとおり、なにがなにしてなんとやら。プレイヤーが負ければ、常識どおり、ゲームオーバーということ。しかし、コンティニュープレイもできるので、勝ちぬいている途中からゲームを再開することもできて、う・れ・し・い。では、その女性たちをご紹介。わー、こんな人たちなのだ。

⬆これが全国制覇マップ。8つの地区を制覇しろよー。

A 北海道

ゆかた姿の
ケイコさーん

⬅ゆかた姿もあでやかな、センバケイコさん。対面一族と画面に表示。そうかあ、対面一族ねえ。ところで対面一族って何？　まあ、知らなくても勝てるけんども。このソフトは、ねばればなんとかなる、そんなソフトなのだよ。

B 東　北

ややヤンキー
ルリさんです

⬅なぜ、東北地区がヤンキーのおネーチャンなのか？　三姉妹流のうち手ということだから、つまり○○○○刑○のイメージなのかな。しかし、こんなおネーサンが夜中出てきて、いちゃもんつけてきたらこわぞ。ムラタルリさんでした。

C 北陸

◆ナカニシミホさん。レオタードがステキ。双子流とかいう流派。しかしまあ、冷静になって考えてみると、レオタード姿で麻雀する人って、いないよなあちょっと。え、いる!? あー見に行こ、行こ。

D 関東

◆なぜか関東はロリコ○ぎみー。サトウユウコちゃん。意味もなくバレーボールをしたりして。ファイトッ! オー! これこれ、そこのオジサン。ブルマーに見とれていては、いけませんことよっ。

E 関西

◆珍一派流(!?)のアイハラクミさん。なぜかお花を生けてます。でも、なぜここに登場してくる女性は、謎の円盤UFOのムーンベースの女性クルーのように、すごい髪の色をしているのでしょうか?

F 中国

◆これまた、躍動的なギャル! しかし、ギャルっていうことばの持つひびきも、すごいものがあるなあ。お名前は、テシマシズコさん。まあ、現実に、このような人と1回はお目にかかりたいものだわ。

G 四国

◆タイトル画面の人! コマイエリさん。役満一家だそうです。さすが、タイトルを飾る女性だけのことはあります……のでしょうか。それは、書き手の私が、ややオジサンがかっているからですかな?

H 九州

◆アサクラマリちゃん。これまた活発活発。活火山より活発そう。SASのバッグにスケートボード。いやあ、まいりました。しかしどうして、この女性が九州なの? といらぬ心配は必要ありませんね。

あっぽしましま、グーググーッだ!

技あり一本

いっぽーん!

このコーナーでは
MSXゲームのウラ技
を紹介したいと思っている。しかし、
諸君からの報告がまだ1通も届いて
おらんではないか!! 1回目だから、しょうが
ないとォ!? うむむ、こりゃー一本取られたわい。

一本! 火の鳥 —鳳凰編— ©コナミ

それじゃ、気合を込めて1発目からいくぞ。『火の鳥』の全隠しコマンド紹介だ。なんと、驚くなかれ、全部で17種類もあるのだ。

まず、ゲームをスタートしたら、F1キーを押してポーズをかけよう。そして、HOMEキーを1回押すと、画面上にその時点でのパスワードが表示される。さらに、もう一度、HOMEキーを押すと、パスワード入力画面になるはずだ。

このとき、右の表にある隠しコマンドを入力してRETURNとすると、コマンドに間違いがなければ、CORRECTと表示される。

ためしに、パスワード入力のとき、ILOVEHINOTORI（アイラブ火の鳥）と入力してRETURNキーを押してみよう。コマンドの途中にスペースなどを入れてしまうとWRONGと表示され、受け付けてもらえない。CORRECTと表示されたら、オーケーだ。これでもう我王は敵や弾に当たっても大丈夫。無敵になっちゃっているのだ。ただし、木や壁などの障害物にはばまれたまま、画面がスクロールすると、さすがに死んでしまうので注意してくれ。

さらに、もう一度、F1キーを押し、パスワード入力画面にして、今度はFULLITEMDAYOON（フルアイテムだよーん）と入力してみる。ゲームに戻ってF3を押すと、取ってもいないアイテムがそろっているはず。つまり、複数のコマンドを同時に使うこともできるわけ。でも、1ゲーム中にひとつのコマンドは1回しか使うことができない。同じコマンドを2回続けて使うことはできないからね。

アイテムフル装備で無敵!!

ITEM-INFORMATION

⬅⬆見てよ、このアイテム、この装備!! しかも無敵なのだ。いろいろなコマンドを組み合わせて使うことも可能なのです。

●ゲーム中、ひとつのコマンドは1回限り有効。2回続けて使うことはできない。

コマンド	効果
ILOVEHINOTORI	無敵になる。ただし、木や壁にはさまれるとアウト。
FULLITEMDAYOON	霊木、心の玉以外のアイテムが1個ずつ得られるのだ。
GAOOOOOOOOOOH（Oは10個）	我王の残り人数が10人に増えてしまうコマンドなのだ。
TURBO	"ぞうり"が最高の3になり、スピードアップする。
HOIHOIHOINOHOI	方位磁石が9回使えるようになる、お得なコマンド。
DOKODEMOMAP	巻き物で6回までステージマップを見ることができる。
HAYAME	ショットの飛距離と連射能力がグゥーンと伸びるのだ。
ENDDEMOGAMITAINA	いきなり、エンディングデモを見ることができるのだ。
ULTRABOX	コンティニューしたときにアイテムが保存されるのだ。
KINOOOIHITODANE	17個の霊木をすべて手に入れることができるってわけ。
SUPERBALL	5個の心の玉がそろうので、怒鬼と戦うことができるぞ。
AUTOSHOT	スペースキーまたはAボタンを押したままで、連射!!
HANEYOKAGAYAKE	火の鳥の羽根がすべて輝く羽根になってしまうのだ。
METALSLAVE	火の鳥の羽根が無条件に、200枚に増えてしまうのだ。
KOKOWADOKO	地図が6枚でエリアマップを6回見ることができる。
NANDANANDANANDA	いくら死んでも、我王の残りの数が減らなくなるのだ。

エンディングデモのメッセージが表示されているときにHOMEキーを押していると、紙尾明美さんからのメッセージが表示されるのだ。

がんばれゴエモン
からくり道中

©コナミ

『がんばれゴエモン! からくり道中』(タイトルが3行にまたがってしまうほど長いタイトル)にも、便利な隠しコマンドがある。

コマンドについては、それぞれの説明文を読んでもらえれば、わかると思う。ここでは、もうひとつ、とってもお得なコマンドを紹介しよう。たとえ、ゲームオーバーになっても、あんごう入力のとき、〝つづきがしたい〟と入力すると、アイテムの巻き物を持っていなくても、ゲームの途中から、コンティニューすることができてしまうのだ。いたれりつくせりだね。

●あんごう入力のとき

くるくるてんてん スペース と入力する

ネズミ小僧に変身!

ゲームをスタートするとき、キーボードのCTRLを押すと、あんごうは? と聞いてくる。そのとき、〝くるくるてんてん〟と入力すると、なんと、ゴエモンが黒装束のネズミ小僧に変身してしまう。

●あんごう入力のとき

きみちゃんけ゛んき と入力する

いきなり体力が最大!

あんごう入力のとき、〝きみちゃんげんき〟と入れると、ゴエモンが元気いっぱいになり、体力の最大値が最高の32ポイントからスタートするのだ。ところで、きみちゃんって誰なのォーっ!?

●あんごう入力のとき

あけみさんのさいふ と入力する

小判が2000両だ!!

同じく、あんごうに〝あけみさんのさいふ〟と入力すると、小判を2000両持っている状態からゲームがスタートする。やはり、コナミの紙尾明美さんの財布には、お金がいっぱい入っているのかな!?

●3D迷路のときF1でポーズをかけ

おやふ゛ん と入力する

地図が手に入るぞ!!

3D迷路に入ったとき、F1キーでポーズ。〝おやぶん〟と入力すると、何もしないで地図が手に入るのだ!!

●ゲーム中にF1でポーズをかけ

すきやねん と入力する

おみっちゃんで10両!!

ゲーム中にF1キーでポーズをかけ、〝すきやねん〟と入力する。そして再びF1キーを押して、ゲームを続けると、以後、ゲームオーバーになるまで、おみっちゃんに触れる度に10両ずつ手に入ってしまうのだ。

ウラ技を大募集なのだ!

このコーナーでは、キミたちの発見したMSXゲームのウラ技を募集しているぞ。キミたちから送られてきたウラ技は、その技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(−1点)の5つのランクに分けて掲載する。点数はプール制で、5点取ると、市販されているゲームの中から好きなものをプレゼント! しようと考えている。つまり、みごと一本を取れば、ゲームソフト1本をプレゼント。同じく技ありと有効でも1本ということだ。そんなわけで、じゃんじゃんバリバリ、じゃんじゃんバリバリ応募してきてほしいのだ。

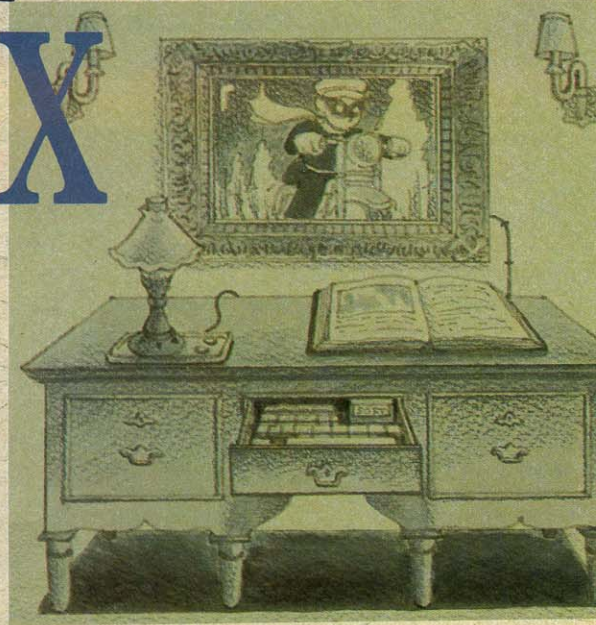
はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中F1でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH リターン
② ステージスキップ
NEMESIS
③ 一定時間無敵
METALION
と入力し、F1でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 03-486-1824

107
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

古いソフトでも、遊べるものは遊べる!

RETRO-MSX

最新のゲームで遊びたい。それは当然。でも、いいゲームというのは、1年たとうが、5年たとうが、思い立ったときにすんなりと遊べて、また楽しめるものだ。ソフトケースのすみっこに転がっているゲームで、もう1回プレイしてみようではないか。そんな価値観のあるものを、今一度ご紹介。RETRO-MSXであります。

ロードファイター

1985　コナミ　(MSX1)

⬅高速で流れる画面。なめらかなスクロール。アクセルワークと左右の操作だけ。こういうの好きだなあ。

パソコンとかゲーム専用機とか、新製品が出たぞー！　というときに、必ず移植されるのが、車のアクションゲーム。そんな感じがするんだけど、みなさんどう思う？

何ヵ月、あるいは何年という周期で、カーレースソフトは生まれては消えていく。いわゆる、先祖ガエリ、ではなくて、ファッションの流行のように、波動を持って、はやりすたりが浮き沈みしているんでしょうか？　出来のイイ、カーレースソフトが出て、数ヵ月の寿命があって、それの人気が下がって、そして安定期があって、再び新しい、出来のイイのが出てくると――そんな感じ。でしょう。

さて、今ここで再び、ご紹介するのは、コナミの『ロードファイター』。内容は単純。カーソルキー、あるいはジョイスティックの左右がハンドル。スペースキーが、トリガーボタンがアクセル。それで、ただただコースを突っ走るのみ。あー明快でよろしい。絵もなかなかいいし。複雑怪奇(!?)なゲームが多い中で、たまーに、しょっちゅうやってるとすぐ飽きるかもしれないからたまーに、遊んでみると、OH!　トレビアンというイメージ。出来は、すこぶるいいのだ。

おじゃまな車は色によって性格がちがう。緑と青は、わりと素直。うっとうしいのはピンクの車。こちらのコースをじゃますするようになっているらしく、自分の車のコースに割って入ってくる。

ステージは5つ。田園風景、海辺のコース、長い橋、森林地帯、山岳地帯、そして……。ゲームレベルは2種類。AとB。初心者用とプロ用といったところだな。

自分の車はオートマチック。ギヤチェンジなし。走るにつれてだんだんガソリンがなくなってくる。それをどうやって補給するかというと、コース内にときどきさまようハートのマーク。それを取れば、すこしだけガソリンがプラスされる。はてさて、こんだけの文章でほとんどこのゲームの説明ができちゃった。ぶ厚いマニュアルを読まなきゃ遊べないゲームも、もちろん好きだけど、なーんにも考えずに、マニュアルもまったく必要のない、頭の中を空っぽにできるゲームも、1本、持っておきたいよ。

⬆車線変更をしかけてくる。イヤラシイなあ。

⬆接触しても、すぐ逆ハンをきると助かるぞ。

ボスコニアン

1985　ナムコ　(MSX1)

むかーし、むかーし、ゲームセンターにあったんだけどね。今じゃもう、まったく見ないけど。ボスコニアン、知らないかな？　当時、そう、もう4年か5年も前。一生懸命やってたんだけどもね。小学生、中学生の人は、たぶんわかんないだろう。よっぽどのマニアのキミじゃないと。

8方向スクロールのシューティングゲーム。敵の宇宙要塞であるボスコニアンを全滅させろ！　という指命を帯びて、あー忙しあー忙し。敵のアタックチームのフォーメーション攻撃を打破しながら、要塞の核の部分に弾をぶち込め。

⬆要塞の6つの球部分を破壊するか、核の赤い部分を破壊すれば、大爆発の1,500点。

⬆スパイシップを撃ちそんじると、ゲームコンディションがレッドに。敵がうようよ。

⬆いやこいつが、結構遊べるヤツなんですよ。ほんとーだよ。

これまた、マニュアルいらずの、大純粋シューティングゲーム。このゲームが好きでねえ、わたし。今でもちょくちょく遊んでおります。おかしい？　そんなことないでしょ。こういう人、必ずいると思うぞ。お気に入りの、座右のソフトを折に触れて、プレイする。そうなっちゃうと、ソフトの流行なんて関係ない。おもしろいものは、おもしろいんだあ、そんな考え方の、腰の安定した人々がもっとふえたら、もっともっとゲームの良き時代になるんではないかなと、ははは。

シューティングゲームのヘタな人にはヘタなりに、うまい人にはこれまたちゃんと対応しているボスコニアン。中古で安く買えたりなんかするならば、シューティングファンのキミなら〝買い〞だな。

パチンコUFO

1984　カシオ　(MSX1)

みんな、どう？　パチンコ勝ってる？　あ、そうか。パチンコって18歳未満はだめなんでした。まさか、そこの高校生、行ってないだろうね！　ドキッ、なんちゃって。だめだよ、行っちゃあ。

さて、そのパチンコのソフト。あまり数多くは出てないジャンルなんだよね。なぜかっていうと、これがなかなかプログラム的に、複雑なものがあるから。画面上にちらばる玉の動きをすべてシミュレートしてやらなきゃならない。玉にパチンコ玉の実際の重さを感じさせるような動きを与えなきゃ、つまーんないソフトに成り下がっちまうからね。技術的には、やはり、ムズカシイのではと思う。

⬆ゼロタイガータイプの台。パッカパッカと開けーよ！

ほんでもって、この、カシオのパチンコUFO。これ、悪くないんだよなあ。台の種類は2種プラス1種。まず、ゼロタイガー型の台に挑戦。規定の玉数をクリアーしたら、次はデジタルもののスリーセブンの台に変わる。そこでも、規定の玉数をクリアーしたら、次は、とてもパチンコの台とは思えない、ヘンテコリンなシューティングゲームもどきのゲームとなり、それもなんとか乗り越えれば、レベルがアップします、という、勝ちぬき戦風な構成。玉を射出する方法は、スペースキーあるいはトリガーボタンをリズミカルに連打する、というもの。トントントントンと押してやれば、ポコッポコッポコッと玉は飛び出す。結構、ヤミツキになるかもよ。

⬆スリーセブン台。さて777、来るかな。

⬆これがその問題の(？)第3の台なのだ。

MSXゲーム郷愁の感想文大募集！

今でも、こんなゲームで遊んでいます。このゲームがうちの現役です。そういえばこんなゲームがありましたね。心に残るMSXのゲームソフトについて、いろいろな声を聞かせてください。ただのなつかしさだけではなく、今でも立派に実用となるゲームは、このコーナーで、どんどん紹介していきたいと思います。いーろんなご意見、ご希望、リクエストなど、お送りください。なんなら、原稿用紙に文章を綴ってお送りいただいてもいいですよ。すばらしいものなら、そのまま載っけちゃいますから。へへっ、こりゃのん気だね。

〈あて先〉
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
〝RETRO-MSX〞係
できれば、官製はがきで、お送りいただけませんでしょうか、はい。

特集 わけのわからないコンピュータの言葉を知らなくたって、あなたの頭の中で思い描いていたアドベンチャーゲームのシナリオがそのままスッとゲーム化できる。そんな、みんなが待ち望んでいたお手軽ツール、アドベンチャーツクールがMSX2で登場!!

アドベンチャーツクール

MSX2 (V-RAM128K) サンプルプログラム・グラフィックエディタ付き

キミにもカンタンにアドベンチャーゲームが作れちゃうのだ!!

何か作りたいという衝動は人間が本来持っている本能なのだ。パソコンはそーゆー人間の自己表現をするための道具であるべきだと、兄貴誌のログイン及びMSXマガジン編集部では、つねづね考えていたのであった。

ところが、今のパソコンのわがままぶりはどーだろうか？　こっちの言葉は理解してくれないし、パソコンを使って、何かをしようとすると、逆にちんぷんかんぷんのパソコンの言葉を覚えろと、おしつけてくる。もっとパソコン側からの歩み寄りがほしい。そんなコンセプチュアルな思い入れとともに、ここで大紹介するのが、アドベンチャーゲームの制作ツール、アドベンチャーツクールなのだ。

いままでアドベンチャーゲームを作りたいと思ってもプログラムを組むことができずに、あきらめていた人も多いことだろう。しかし、このアドベンチャーツクールがあれば、もう、あきらめることはないのだ。見慣れたBASICのREM文のかたちでメッセージを書いていくだけで、あの有名な『オホーツクに消ゆ』と、まったく同じコマンド選択方式のアドベンチャーゲームが作れてしまう。さらに、グラフィックエディタも付いているので、自分でお気に入りの絵も描けてしまうのだ。

MSXマガジンでは、この画期的な世紀の大発明、アドベンチャーツクールを使って、きみたちの作ったアドベンチャーゲームを大募集しようと思っている。いままで頭の中に温めていたアイデアやシナリオをゲームにして、どしどし応募してほしい。待ってるぞ。

オホーツクに消ゆ

アドベンチャーツクールの作者は、あの『オホーツクに消ゆ』を作った天才プログラマー、ゲエセン上野、その人なのだ。つまり『オホーツク』のノウハウのすべてをそそぎ込んで、このアドベンチャーツクールが誕生したというわけなんですね。

『アドベンチャーツクール』は全国のTAKERUで発売中です。詳しい入手方法は129ページに掲載しています。

LESSON 1 REM文で書く!!

それでは、さっそくアドベンチャーゲームを作ってみよう。おっと、その前にアドベンチャーツクールを手に入れなければならないぞ。入手方法については、129ページに書いてあるから、そちらを読んでほしい。

アドベンチャーツクールのディスクをMSX2に入れて、立ち上げると、(1)TcOOL (2)G-Editorどちらかを選んでください、という画面になる。(1)はツクール本体で、(2)はグラフィックエディタだ。絵を描くのはあとまわしにして、ここでは、(1)のツクールを選ぼう。

よし！　準備が整ったところで、まずは、最初の場面を考える。とりあえず、1000行にREM　#1と入れる。これはシーンの1ということだ。で、次の行に何かメッセージをダブルクォーテーションでくくって、書いておく。〝ここは喫茶店です。あなたの目の前にかわいい女の子が座っています〟でもいいし、〝ここは砂漠のまん中です。太陽が焼け付くように輝いている〟でもいいわけだ。

そうそう、行の頭に必ず、REMと入れるのを忘れないようにしてくれ。F1キーを押すと、REMと打ってくれるから便利だね。

さて、次はいよいよ、アドベンチャーゲームには、必ずつきもののコマンド〝みる〟だ。1020行にREM　＊ミルと入れる。ミルとかトルとかの動詞には必ず、頭に＊をつける決まりになっているので忘れないようにしてくれ。

で、何を見るのかを次の行で書くのだ。たとえば、[ヘヤノナカ]というよーに、名詞は[　]でくくること。そのあとに続けてそれを見たときのメッセージを書こう。使用した動詞と名詞はそれぞれ、100 REM DOUSHI ミル[ナニヲ] 110 REM MEISHI ヘヤノナカというよーに登録しておく。

言葉で書くと大変なよーだけど、右上のリストを見れば、一目瞭然、じつに、カンタンにアドベンチャーゲームが作れてしまうことがわかってもらえると思う。

```
100 REM DOUSHI ミル[ナニヲ]
110 REM MEISHI ヘヤノナカ
1000 REM #1
1010 REM "アナタハイマ、メヲサマシマシタ。ココハイッタイ、ドコナノダロウカ・・・・・?"
1020 REM *ミル
1030 REM [ヘヤノナカ]:"ガランホシタ、サップウケイナヘヤデス。"
```

ファンクションキーをフル活用しよう!!

F1 REM
このF1キーを押せば、自動的にREMと打ってくれるのだ。アドベンチャーツクールでは、プログラムを書くときに、必ず行の頭にREMをつけることになっているので、このキーを最初に押すクセをつけておこう。

F2 AUTO
F2を押すと、AUTOと自動的に打たれるから、そのまま、RETURNを押せば、自動的に次々と行番号が表示されるようになる。あとは、F1を押して、REMをつけるだけで、用意が整ってしまうことになる。

F3 CMD"
エラーメッセージが出たときにとても便利なのが、このキーだ。F3を押すと、CMD"と表示される。そのあとに続けてプログラム中で使用している変数名を入れてRETURNを押すと、その変数の値が表示されるのだ。

F4 LIST
BASICのLISTコマンドと同じ。このキーを押すと、LISTと表示され、RETURNキーでプログラムのすべてを見ることができる。もちろん、LISTのあとに、行番号を打ち込めば、その行だけの、LISTを見ることができる。

F5 CMD RUN
プログラムを打ち込んで、このキーを押せば、すぐにゲームを始めることができる。ゲームを途中でストップさせたいときは、CTRLキーとSTOPキーを同時に押せば、いつでもツクールのBASICモードに戻れる。

F6 LOAD"
このキーを押すと、LOAD"と表示されるから、続いてキミがロードしたいプログラムのファイル名を入れてRETURNとすれば、そのファイル名のプログラムがディスクからロードされて、読み込まれるってわけだ。

F7 SAVE"
プログラムを少しでも打ち込んだら、このキーを押してディスクにセーブしておこう。SAVE"と表示されたら、好きなファイル名を入れてRETURNだ。プログラムを暗号化すると、このコマンドは使えないから注意。

F8 CMD ENC
このキーを押すと、キミの作ったアドベンチャーゲームが暗号化されて、LISTがとれなくなる。一度、暗号化すると、元には戻らなくなってしまうから、暗号化する前のファイルを自分用に必ずとっておくことを勧める。

F9 CLS
とくに意味はないのだけど、画面をクリアーするコマンドなのだ。このキーを押すと、画面に表示されたLISTを消すことができる。MSX2本体に付いているCLSキーと基本的になんら変わることがない役立たずのキー。

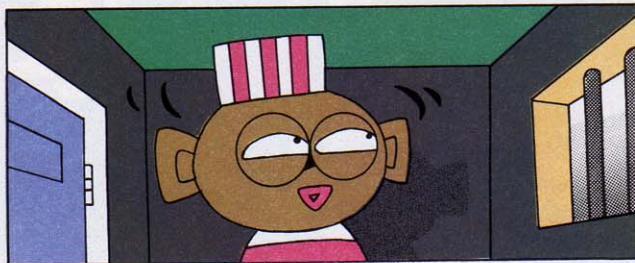
F10 CMD MON
暗号化されたプログラムを新たに打ち込むには、モニタモードに入らなければならない。MSX2にはマシン語モニタがないが、このキーを押すと、アドベンチャーツクール専用のモニタモードに切り替えることができる。

LESSON 2 ドアや窓を作ろう!

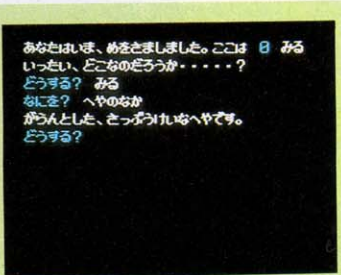
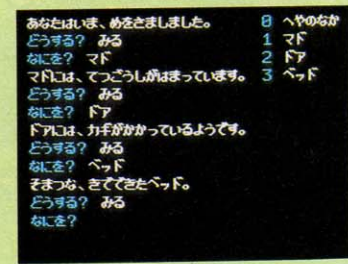
それでは、いままでプログラムしたところまでをテストランしてみよう。[F5]キーを押すと、メッセージが表示され、〝どうする?〟と聞いてきたはずだ。画面の右上に、さきほど入れた〝みる〟コマンドがある。そこで、数字の0を押すと、今度は〝なにを?〟と聞いてくる。まだ、名詞は[へやのなか]しか入れてないので、それを選ぶ。ちゃんと、メッセージが表示されれば、オーケーだ。

アドベンチャーツクールの素晴らしいところは、途中まで作ったプログラムを、いつでも走らせて、確認することができることだ。もし、プログラムにまちがいがあれば、エラーメッセージが表示されるので、その部分を直していけばいい。なんてお手軽なんでしょ。

で、見る、部屋の中、だけじゃ、あまりにさびしいので、もう少し見ることができるものを増やそう。[CTRL]を押しながら、[STOP]キーを押すと、アドベンチャーツクールのBASICに戻ることができる。そして、[F4]+[RETURN]とすると、さきほど入力したリストが出るから、そのリストに、マドとドアとベッドを追加しよう。

ここで注意してほしいのは、アドベンチャーツクールでプログラム中のメッセージを書くときは、すべてカタカナで書くこと。MSXのひらがなは使えない。カタカナで書いても、プログラムを走らせると、ちゃんと、ひらがなで表示されるのだ。それでは、ドアやベッドなど、カタカナで表示したいときは、どーするのかというと、_ドア_というふーに、アンダーバーで囲むことになっている。必ず、その言葉の前と後ろにつけること。後ろのアンダーバーをつけ忘れると、それ以後のメッセージはすべてカタカナになってしまうから気をつけてくれ。

で、マドやドアやベッドなどを見られるようにしたら、それを見たときのメッセージも書いておく。ついでに、110行のMEISHIにマドやドアやベッドを登録しておくことも忘れないよーにね。

さて、それじゃ、[F5]キーを押して、またテストランしてみよう。今度は〝みる〟とすると、選択肢が増えて、マドとか、ドアとか、ベッドとかを選べるよーになった。なんとなくアドベンチャーゲームっぽくなってきたでしょ?

```
100 REM DOUSHI ミル[ナニヲ]
110 REM MEISHI ヘヤノナカ,_マト゛_,_ト゛ア_
,_ヘ゛ット゛_
1000 REM #1
1010 REM "アナタハイマ、メヲサマシマシタ。"
1020 REM *ミル
1030 REM [ヘヤノナカ]:"カ゛ラントシタ、サップ゜ウケ
イナヘヤテ゛ス。チイサナ_マト゛_ト、_ト゛ア_カ゛ヒトツアリマ
ス。"
1040 REM [_マト゛_]:"_マト゛_ニハ、テツコ゛ウシ
カ゛ハマッテイマス。"
1050 REM [_ト゛ア_]:"_ト゛ア_ニハ、_カギ゛_カ
゛カカッテイルヨウテ゛ス。"
1060 REM [_ヘ゛ット゛_]:"ソマツナ、キテ゛テ゛キタ
_ヘ゛ット゛_。"
```

```
あなたはいま、めをさましました。ここは  0 みる
いったい、どこなのだろうか・・・・・?
どうする? みる
なにを? へやのなか
がらんとした、さっぷうけいなへやです。
どうする?
```

⬆LESSON 1のプログラムを走らせてみる。とりあえず、できたところまでのプログラムを、すぐに走らせてみることができるのがアドベンチャーツクールの最大の魅力だね。エラーメッセージが出たら、その個所を直せばいいのだ。

さっそくテストランさせてみる!

```
あなたはいま、めをさましました。      0 へやのなか
どうする? みる                      1 マド
なにを? マド                        2 ドア
マドには、てつごうしがはまっています。 3 ベッド
どうする? みる
なにを? ドア
ドアには、カギがかかっているようです。
どうする? みる
なにを? ベッド
そまつな、きでできたベッド。
どうする? みる
なにを?
```

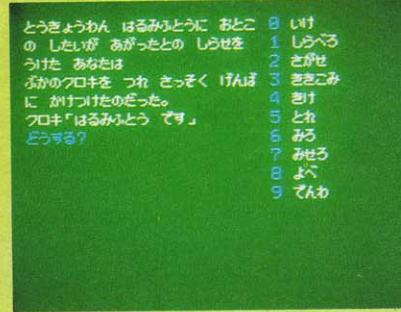
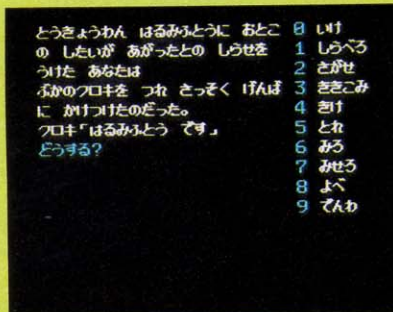
⬅LESSON 1のプログラムにちょっと手を加えて、〝みる〟コマンドを選択したときに、見ることのできるものを増やしてみた。マドやドアを見ると、ちゃんとメッセージが表示されるよーになったのだ。

SELECTを押すと、隠しコマンドモードになるぞ!

```
とうきょうわん はるみふとうに おとこ 0 いけ
の したいが あがったとの しらせを   1 しらべろ
うけた あなたは                   2 さがせ
ぶかのフロキを つれ さっそく げんば 3 ききこみ
に かけつけたのだった。            4 きけ
フロキ「はるみふとう です」         5 とれ
どうする?                         6 みろ
                                  7 みせろ
                                  8 よべ
                                  9 でんわ
```

⬆ふだん、ゲーム中のバックの色は黒なのだが……。

```
とうきょうわん はるみふとうに おとこ 0 いけ
の したいが あがったとの しらせを   1 しらべろ
うけた あなたは                   2 さがせ
ぶかのフロキを つれ さっそく げんば 3 ききこみ
に かけつけたのだった。            4 きけ
フロキ「はるみふとう です」         5 とれ
どうする?                         6 みろ
                                  7 みせろ
                                  8 よべ
                                  9 でんわ
```

⬆[SELECT]を押すと、緑色になり、隠しモードに。

画面調整 カーソルキーを押すと、画面がその方向に動く。文字が画面の端で隠れて読めないときに便利な機能なのだ。

SAVE [SELECT]を押した後、キーボードの[S]キーでゲームの途中経過をディスクにセーブすることができるのだ。

LOAD [L]キーを押すと、セーブしたゲームの途中経過のデータをロードすることができる。これはとても便利!!

LESSON 3 もし、もし鍵を……?

だいぶアドベンチャーゲームっぽくなって、気をよくしたところで、〝みる〟に続いて、アドベンチャーゲームのお決まりコマンド、〝とる〟や〝あける〟などの動詞も組み込んでしまおう。

リストの終わりに、REM ＊トル、REM ＊アケル、を追加すればいいのだ。そして、これもリストのはじめのところのDOUSHIに、トル[ナニヲ], アケル[ナニヲ]というふーに、カンマで区切って登録しておく。

とりあえず、これでプログラムを走らすと、どうする？ と聞いてきたときに、〝とる〟や〝あける〟というコマンドが表示される。でも、肝心の[ナニヲ]に相当する部分をまだ、作っていないので、コマンドを選択しても、どうする？ どうする？ と聞いてくるばかりだ。うーん、どうする？

この場合、開けるといったら、ドアに決まっている。ところがドアには鍵がかかっているので、鍵を持っていないと開けることができないよーにしたいわけだ。

そーいえば、まだ鍵を作ってなかったので、床にさりげなく置いておくことにしよう（いいかげんだなぁ）。ちょちょいのちょいと、プログラムをいじくって、床を見ると、鍵が見つかるよーにする。そして、リストの＊トルの次の行に、[_カギ_]：として、鍵を取りました、というメッセージを入れておく。ところが、そーすると床を見ていなくても、取る、鍵、で鍵が取れてしまうし、すでに鍵を取った後でも、何度でも鍵が取れてしまうことになる。

床を見たかどーか、鍵を持っているかどーかを、プログラムで判断させなければならない。そこでYUKAとKAGIという変数を用意する。そして、リストの[_カギ_]の前に？KAGI=1(もし、鍵を持っていれば、1）というふーに書き、続けて〝鍵はもう、持ってるよーん〟というメッセージを書いておけば、何度も鍵を取ることはできなくなるわけだ。

同じよーに、もし、鍵を持っていれば、ドアを開けることができて、鍵を持っていなければ、ドアを開けられないよーにすることは、カンタンなはずだ。右のリストを参考にしてくれ。もちろん、使った変数は、最初にHENSUとして登録しておく必要がある。

これで世界最短のアドベンチャゲームの完成だ。しかし、あまりに単純すぎておもしろくない。もっと複雑にするにはシーン数を増やし、いろいろな条件を考えて付け加えていけばいい。そーゆーときに役立つアドベンチャーツクールのテクニックを次で紹介しよう。

```
100 REM DOUSHI ﾐﾙ[ﾅﾆｦ],ﾄﾙ[ﾅﾆｦ],ｱ
ｹﾙ[ﾅﾆｦ],ﾃﾞﾙ[ﾄﾞｺﾆ]
110 REM MEISHI ﾍﾔﾉﾅｶ,_ﾏﾄﾞ_,_ﾄﾞｱ_
,_ﾍﾞｯﾄﾞ_,ﾕｶ,_ｶｷﾞ_,ｿﾄ
120 REM HENSU YUKA,KEY,DOOR
1000 REM #1
1010 REM "ｱﾅﾀﾊｲﾏ､ﾒｦｻﾏｼﾏｼﾀ｡ｺｺﾊｲｯﾀ
ｲ､ﾄﾞｺﾅﾉﾀﾞﾛｳｶ･････?"
1020 REM *ﾐﾙ
1030 REM [ﾍﾔﾉﾅｶ]:"ｶﾞﾗﾝﾄｼﾀ､ｻｯﾌﾟｳｹ
ｲﾅﾍﾔﾃﾞｽ｡ﾁｲｻﾅ_ﾏﾄﾞ_ﾄ､_ﾄﾞｱ_ｶﾞﾋﾄﾂｱﾘﾏ
ｽ｡"
1040 REM [_ﾏﾄﾞ_]:"_ﾏﾄﾞ_ﾆﾊ､ﾃﾂｺﾞｳｼ
ｶﾞﾊﾏｯﾃｲﾏｽ｡"
1050 REM ?DOOR=0:[_ﾄﾞｱ_]:"_ﾄﾞｱ_ﾆ
ﾊ､_ｶｷﾞ_ｶﾞｶｶｯﾃｲﾙﾖｳﾃﾞｽ｡"
1055 REM ?DOOR=1:[_ﾄﾞｱ_]:"_ﾄﾞｱ_ﾊ
､ｽﾃﾞﾆｱｲﾃｲﾏｽ｡"
1060 REM [_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"ｿﾏﾂﾅ､ｷﾃﾞﾃﾞｷﾀ
_ﾍﾞｯﾄﾞ_｡"
1070 REM ?KEY=0:[ﾕｶ]:"_ｶｷﾞ_ｶﾞｵﾁﾃ
ｲﾏｽ｡":YUKA=1
1080 REM ?KEY=1:[ﾕｶ]:"ｷﾀﾅﾗｼｲ､ﾕｶﾃ
ﾞｽ｡"
1090 REM *ﾄﾙ
1100 REM ?YUKA=0:"ﾄﾚﾙﾓﾉﾊ､ﾅﾆﾓｱﾘﾏｾ
ﾝ｡"
1110 REM ?KEY=1:"_ｶｷﾞ_ﾊｽﾃﾞﾆﾓｯﾃｲﾏ
ｽ｡"
1120 REM ?KEY=0&YUKA=1:[_ｶｷﾞ_]:"
_ｶｷﾞ_ｦﾄﾘﾏｼﾀ｡":KEY=1
1130 REM *ｱｹﾙ
1140 REM ?KEY=0:[_ﾄﾞｱ_]:"_ｶｷﾞ_ｶﾞ
ｶｶｯﾃｲﾙﾉﾃﾞｱｹﾗﾚﾏｾﾝ｡"
1150 REM ?KEY=1:[_ﾄﾞｱ_]:"_ﾄﾞｱ_ｦｱ
ｹﾙｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾏｼﾀ｡":DOOR=1
1160 REM *ﾃﾞﾙ
1170 REM ?DOOR=0:[ｿﾄ]:"ﾄﾞｳﾔｯﾃ､ｿﾄ
ﾆﾃﾞﾙﾄｲｳﾉﾃﾞｽｶ?"
1180 REM ?DOOR=1:[ｿﾄ]:"ｱﾅﾀﾊ､ｿﾄﾆﾃ
ﾞﾙｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾏｼﾀ｡ﾒﾃﾞﾀｼ､ﾒﾃﾞﾀｼ､ｺﾚﾃﾞ､ｵｼ
ﾏｲ｡":PAUSE:END
```

はい!! PAUSE

プログラムの中にPAUSEと入れておくと、メッセージのスクロールがその個所で止まり、HIT ANY KEY と表示される。何かキーを押さないかぎり、そこでストップしたまま、次に進まないので、長いメッセージを表示するときや、ゲームを終了したときに入れておくと便利なコマンドだ。

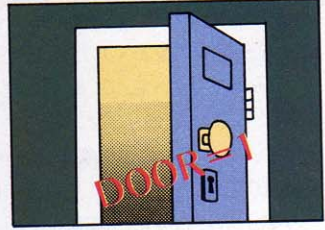
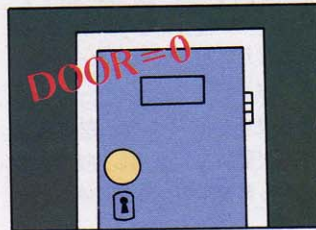
```
どうする? あける                0 そと
なにを? ドア
カギがかかっているのであけられません。
どうする? とる
なにを? カギ
カギをとりました。
どうする? あける
なにを? ドア
ドアをあけることができました。
どうする? でる
どこに? そと
あなたは、そとにでることができました。
めでたし、めでたし、これで、おしまい。
```

LESSON 4 ドアの開け閉めには気をつけよう!

アドベンチャーツクールの基本的なコマンドをマスターしたところで、練習問題だ。ドアを開け閉めするプログラムを作りなさい。

100 REM ＊アケル
110 REM [_ドア_]:〝アケタ〟
120 REM ＊シメル
130 REM [_ドア_]:〝シメタ〟

これでは、50点しか、あげられない。もちろん、これ以前の行でちゃんと、DOUSHIとMEISHIを登録してあってもだよ。このプログラムだと、すでに開いてるドアを開けたり、閉まっているドアを閉めたりすることができてしまう。ドアを開けるためには、そのときドアが閉まっていることが条件だ。

つまり、DOORという変数を使って、ドアを開けたら、DOOR＝１としておく。そして、？DOOR＝１なら、〝もうドアは開いていますよ〟というメッセージを書いておけばいい。ドアを閉めたら、DOOR＝０と、戻しておくことを忘れずに。

```
1050 REM ?DOOR=0:[_ﾄﾞｱ_]:"_ﾄﾞｱ_ﾆ
ﾊ､ ｶｷﾞ _ｶﾞｶｶｯﾃｲﾙﾖｳﾃﾞｽ｡"
1055 REM ?DOOR=1:[_ﾄﾞｱ_]:"_ﾄﾞｱ_ﾊ
､ｽﾃﾞﾆｱｲﾃｲﾏｽ｡"
```

LESSON 5 足してもダメなら引いてみな!

ある場所で何回か調べてみないとアイテムを見つけることができないという状況をつくりだすには、変数（たとえば、LOOK）を設定して、調べるごとに、LOOK＋としてやると、LOOKの値が０から１になり、さらに、２、３と増えていく。それを、？LOOK＞３（もし、LOOKが３より大きかったら）、〝アイテムが見つかりました〟というよーにプログラムで判断させてあげればいいわけだ。

ただし、気をつけてほしいのはプログラムは上から下に向かって読まれていくということ。

100 REM ＊シラベル
110 REM ？LOOK＝0：[トダナ]〝ナニモ、ミツカラナイ〟：LOOK＋
120 REM ？LOOK＝１：[トダナ]〝ナニカ、アルヨウダ！〟：LOOK＋
130 REM ？LOOK＞1：[トダナ]〝_カギ_ヲ、ミツケタ！〟

と、プログラムすると、１回調べただけで、すべてのメッセージが表示されて、鍵を見つけてしまう。よく考えてみれば、あたりまえのことなんだけど、これを解決するには、行番号を130、120、110と付け替え、順番を逆にすればいい。

また変数は足すだけでなく、引くこともできる。拳銃を撃つたびに、TAMA－として、弾を１発ずつ減らし、６発使ってしまうと、〝弾がなくなりました〟と表示することもできる。なにかと応用範囲が多いので、覚えておこう。

```
240 REM [_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"ｷﾃﾞﾃﾞｷﾀ､ｿﾏﾂﾅ_
ﾍﾞｯﾄﾞ_｡"
250 REM ?BED=3:[_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"ﾖｸﾐﾙﾄ､
_ﾊﾘｶﾞﾈ_ｶﾞ ｱｯﾀ｡":HARI=1:BED+
260 REM ?BED=2:[_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"_ｸｷﾞ_
ｶﾞ ﾄﾋﾞﾃﾞﾃｲﾙ｡_・・_ｵﾔ?":BED+
270 REM ?BED=1:[_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"_ｸｷﾞ_
ｶﾞ ﾄﾋﾞﾃﾞﾃｲﾙ｡":KUGI=1:BED+
275 REM ?BED=0:[_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"_・・・・_
ﾅﾆｶ ｱﾙｿﾞ":BED+
```

```
330 REM ?KUGI=3:[_ｸｷﾞ_]:"_ｸｷﾞ_ｦ､
ﾃﾆｲﾚﾀ｡":KUGI=5
340 REM ?KUGI=2:[_ｸｷﾞ_]:"ﾓｳｽｺｼﾀﾞ
!":KUGI+
350 REM ?KUGI=1:[_ｸｷﾞ_]:"ﾅｶﾅｶ､ﾄﾚ
ﾅｲ｡":KUGI+
```

LESSON 6 1,2,3、……アンドとオア!

アドベンチャーツクールでゲームを作っていくと、何かを得るための条件が、ひとつではないことが、しばしばある。

たとえば、鍵を持っていて、なおかつ、地図を持っていれば、ドアを開けられるといった場合だ。この場合、鍵を持っているという条件と、地図を持っているという条件がふたつともそろってないと、ドアを開けることができない。

BASICだと、IF KEY＝1 AND MAP＝1 THEN……。と書くところだが、アドベンチャーツクールでは、？KEY＝1 ＆ ？MAP＝1 というふうに書く。

また、場合によっては、どちらか一方の条件をそろえていれば、かまわないときがある。鍵を持っているか、もしくは、爆弾を持っているか、どちらでもドアを開けることができるといった場合だ。

BASICなら、IF KEY＝1 OR BOMB＝1 THEN……。となるよね。そこが、アドベンチャーツクールでは、？KEY＝1 / ？BOMB＝1 と書くのだ。

つまり、簡略化はされているけど、使い方は、BASICのANDとORといっしょなわけね。＆や/で、ふたつ以上の条件をつなげて書くこともできるけど、ひとつの条件式の中で、＆と/を混在させることはできないから注意してくれ。

```
1140 REM ?HARI<>5 & KUGI<>5:[_ﾄﾞ
ｱ_]:"_ｶｷﾞ_ｶﾞｶｶｯﾃｲﾙﾉﾃﾞｱｹﾗﾚﾏｾﾝ｡"
1150 REM ?HARI=5 / KUGI=5:[_ﾄﾞｱ_
]:?DOOR=1:"ﾓｳ､ｱｲﾃｲﾏｽﾖ｡"
1155 REM ?HARI=5 / KUGI=5:[_ﾄﾞｱ_
]:?DOOR=0:"_ﾄﾞｱ_ｦｱｹﾙｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾏｼﾀ｡"
:DOOR=1
```

LESSON 7 変シーン、分シーン!

あーむずかしい! 何が変数だとか、条件式だよ。そんなもん知らなくたって生きていけらぁ。いやいや、言葉で説明すると、むずかしくても、じっさいにやってみれば、カンタンなことなんですよ。アドベンチャーツクールで使うコマンドは、ほとんど説明しちゃいましたから。でもって、右に掲載したリストがいままでのLESSONの集大成なわけです。

ある日、目を覚ますと、キミは見知らぬ部屋にいた。部屋の中を見渡すと、小さな窓とドア、それに、粗末なベッドがあるだけの部屋だ。窓には鉄格子がはまっている。外に出ようとしても、ドアには鍵がかかっていて開けられない。ん? これじゃ、まるで牢屋じゃないか。なんで、ボクがこんなところに入れられなきゃならないんだぁ!! まったく身に覚えのないキミは、なんとかして、この牢屋から抜け出そうとする……。という不条理なストーリー(?)だ。首尾よく脱出に成功すれば、めでたし、めでたしとなる。

このプログラムで、やってる目新しいことといったら、#2を作り、シーン数を増やしたことぐらいだ。なんで、部屋が1コしかないのにシーンを増やしたか、疑問に思うでしょ?

コマンドメニュー選択方式のアドベンチャーの場合、そのシーンで使える動詞が、すべて表示されてしまう。ゲームをはじめたとたん、〝しらべる〟とか〝とる〟とかのコマンドがあったら、ははぁ～ん、何かを調べて、取るのだなと、わかってしまう。それを防ぐためには、こまめにシーンを分けていったほうがいいのだ。つまり、同じ部屋の中でも、机の引出しとか、戸棚とか、いくつかのシーンに分けられるわけね。ここでは、ベッドの上をひとつのシーンとして使っているのだ。

あるシーンから、別のシーンに変えたいときは、プログラム中で、#=(行き先のシーン番号)とすればいい。

さぁ、これでキミはアドベンチャーツクールのスペシャリストだ。思う存分、キミの才能を発揮して、面白いアドベンチャーゲームを作ってくれ。次のページでは、自分の作ったアドベンチャーゲームに絵を描くことができるグラフィックエディタを紹介するぞ。

```
100 REM DOUSHI ﾐﾙ[ﾅﾆｦ],ﾄﾙ[ﾅﾆｦ],ｱｹﾙ[ﾅﾆｦ],ﾃﾞﾙ
[ﾄﾞｺﾆ],ｲﾄﾞｳ[ﾄﾞｺｶﾗ]
110 REM MEISHI ﾍﾔﾉﾅｶ,_ﾏﾄﾞ_,_ﾄﾞｱ_,_ﾍﾞｯﾄﾞ_,ﾕｶ
,ｿﾄ,_ﾊﾘｶﾞﾈ_,_ｸｷﾞ_
120 REM HENSU YUKA,DOOR,HARI,KUGI,BED,INI
200 REM #1
210 REM ?INI=0:"ｱﾅﾀﾊｲﾏ､ﾒｦｻﾏｼﾏｼﾀ｡ｺｺﾊｲｯﾀｲ､ﾄﾞｺ
ﾅﾉﾀﾞﾛｳｶ・・・・?"
220 REM *ﾐﾙ
230 REM [ﾍﾔﾉﾅｶ]:"ｶﾞﾗﾝﾄｼﾀ､ｻｯﾌﾟｳｹｲﾅﾍﾔﾃﾞｽ｡ﾁｲｻﾅ
_ﾏﾄﾞ_ﾄ､_ﾄﾞｱ_ｶﾞﾋﾄﾂｱﾘﾏｽ｡"
240 REM [_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"ｷﾃﾞﾃﾞｷﾀ､ｿﾏﾂﾅ_ﾍﾞｯﾄﾞ_｡"
250 REM ?BED=3:[_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"ﾖｸﾐﾙﾄ､_ﾊﾘｶﾞﾈ_ｶﾞ ｱ
ｯﾀ｡":HARI=1:BED+
260 REM ?BED=2:[_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"_ｸｷﾞ_ ｶﾞ ﾄﾋﾞﾃﾞﾃｲﾙ
｡_・・_ｵﾔ?":BED+
270 REM ?BED=1:[_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"_ｸｷﾞ_ ｶﾞ ﾄﾋﾞﾃﾞﾃｲﾙ
｡":KUGI=1:BED+
275 REM ?BED=0:[_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"_・・・・_ﾅﾆｶ ｱﾙｿﾞ":B
ED+
280 REM ?KUGI=1:[_ｸｷﾞ_]:"ｻﾋﾞﾀ_ｶﾅｸｷﾞ_｡ﾅﾆｶﾆ ﾂ
ｶｴｿｳﾀﾞｶﾞ_・・・_｡"
290 REM ?HARI=1:[_ﾊﾘｶﾞﾈ_]:"ﾅﾆｶﾆ ﾂｶｴｿｳﾀﾞｶﾞ _
・・・_｡"
300 REM *ﾄﾙ
310 REM [_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"ｵﾓｽｷﾞﾃ､ﾄﾃﾓﾑﾘﾀﾞ｡"
320 REM ?HARI=1:[_ﾊﾘｶﾞﾈ_]:"_ﾊﾘｶﾞﾈ_ｦ､ﾃﾆｲﾚﾀ｡"
:HARI=5
330 REM ?KUGI=3:[_ｸｷﾞ_]:"_ｸｷﾞ_ｦ､ﾃﾆｲﾚﾀ｡":KUG
I=5
340 REM ?KUGI=2:[_ｸｷﾞ_]:"ﾓｳｽｺｼﾀﾞ!":KUGI+
350 REM ?KUGI=1:[_ｸｷﾞ_]:"ﾅｶﾅｶ､ﾄﾚﾅｲ｡":KUGI+
360 REM *ｲﾄﾞｳ
370 REM [_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"_ﾍﾞｯﾄﾞ_ｶﾗ､ｵﾘﾀ｡":#=2
1000 REM #2
1020 REM *ﾐﾙ
1030 REM [ﾍﾔﾉﾅｶ]:"ｶﾞﾗﾝﾄｼﾀ､ｻｯﾌﾟｳｹｲﾅﾍﾔﾃﾞｽ｡ﾁｲｻ
ﾅ_ﾏﾄﾞ_ﾄ､_ﾄﾞｱ_ｶﾞﾋﾄﾂｱﾘﾏｽ｡":PAUSE
1035 REM [ﾍﾔﾉﾅｶ]:"ﾍﾔﾉ ｶﾀｽﾐﾆ､_ﾍﾞｯﾄﾞ_ｶﾞｱﾘﾏｽ｡"
1040 REM [_ﾏﾄﾞ_]:"_ﾏﾄﾞ_ﾆﾊ､ﾃﾂｺﾞｳｼｶﾞﾊﾏｯﾃｲﾏｽ｡"
1050 REM ?DOOR=0:[_ﾄﾞｱ_]:"_ﾄﾞｱ_ﾆﾊ､_ｶｷﾞ_ｶﾞｶｶ
ｯﾃｲﾙﾖｳﾃﾞｽ｡"
1055 REM ?DOOR=1:[_ﾄﾞｱ_]:"_ﾄﾞｱ_ﾊ､ｽﾃﾞﾆｱｲﾃｲﾏｽ
｡"
1060 REM [_ﾍﾞｯﾄﾞ_]:"ｿﾏﾂﾅ､ｷﾃﾞﾃﾞｷﾀ_ﾍﾞｯﾄﾞ_｡"
1080 REM [ﾕｶ]:"ｷﾀﾅﾗｼｲ､ﾕｶﾃﾞｽ｡"
1090 REM *ﾄﾙ
1100 REM "ﾄﾚﾙﾓﾉﾊ､ﾅﾆﾓｱﾘﾏｾﾝ｡"
1130 REM *ｱｹﾙ
1140 REM ?HARI<>5 & KUGI<>5:[_ﾄﾞｱ_]:"_ｶｷﾞ_ｶ
ﾞｶｶｯﾃｲﾙﾉﾃﾞｱｹﾗﾚﾏｾﾝ｡"
1150 REM ?HARI=5 / KUGI=5:[_ﾄﾞｱ_]:?DOOR=1:"
ﾓｳ､ｱｲﾃｲﾏｽﾖ｡"
1155 REM ?HARI=5 / KUGI=5:[_ﾄﾞｱ_]:?DOOR=0:"
_ﾄﾞｱ_ｦｱｹﾙｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾏｼﾀ｡":DOOR=1
1160 REM *ﾃﾞﾙ
1170 REM ?DOOR=0:[ｿﾄ]:"ﾄﾞｳﾔｯﾃ､ｿﾄﾆﾃﾞﾙﾄｲｳﾉﾃﾞｽ
ｶ?"
1180 REM ?DOOR=1:[ｿﾄ]:"ｱﾅﾀﾊ､ｿﾄﾆﾃﾞﾙｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾏｼ
ﾀ｡ﾒﾃﾞﾀｼ､ﾒﾃﾞﾀｼ､ｺﾚﾃﾞ､ｵｼﾏｲ｡":PAUSE:END
1190 REM *ｲﾄﾞｳ
1200 REM [ﾍﾔﾉﾅｶ]:"_ﾍﾞｯﾄﾞ_ﾆ､ﾉｯﾀ｡":INI=1:#=1
```

とりあえず、ここまで完成!
次はグラフィックを描こう

グラフィックエディタ

マウス対応の本格的エディタだ!

何かを買うと、おまけに付いてくるものには、ロクなものがないと相場が決まっている。しょせん、おまけはおまけなのだ。ところが、アドベンチャーツクールに付いているグラフィックエディタは、そーゆーおまけとは、ちょっとちがうぞ。単体のソフトウエアとして販売してもおかしくはない、本格的なグラフィックエディタなのだ。

アドベンチャーツクールのグラフィックエディタを起動すると、マウスを使うか、どうかを聞いてくる。マウスを持っていない場合は、キーボードのカーソルキーでも使うことができるけれど、やっぱり、グラフィックを描くにはマウスがほしいところだね。

直線を引くとか、円を描くとか、色を塗るとかの作業は、すべてアイコンを選択する方式だから、いちいちマニュアルとにらめっこなんてことがない。絵を描くことだけに専念できるのだ。めんどうなことは、いっさいなし。それじゃ、さっそく描いてみようかね。

◆アイコン選択方式だから、操作はとてもカンタンなのですよ。

i-CON

OK

確定する
思い通りに描けたら、次の動作に移る前に、このアイコンをクリックするクセをつけよう。

NO

取り消す
失敗してしまったときは、このアイコンをクリックすると、ひとつ前の状態に戻れるのだ。

FREE HAND

曲線を描く
微妙なフリーハンドの曲線を描くときには、このアイコンをクリックして、描くのだ。

LINE

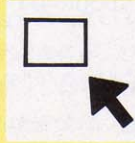
直線を描く
始点を決め、ボタンを押しながらマウスを動かし、ボタンを離すと直線が引けるわけだ。

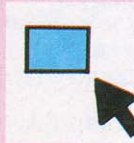
CIRCLE(NO.1)

円を描く(その1)
画面内に収まる円を描くときに使う。円の中心を決め、ボタンを押しながらマウスを動かす。

CIRCLE(NO.2)

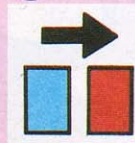
円を描く(その2)
画面内には収まらないよーな、大きな円を描くときには、こっちのアイコンを選んで使う。

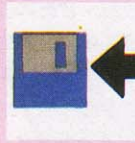
BOX

四角形を描く
始点を決め、マウスを動かすと、縦長や、横長の様々な四角形を描くことができるのだ。

BOX-FULL

四角に塗る
同じ色で四角く塗りつぶしたいときに、このアイコンを選ぶ。応用範囲はかなり広いぞ。

PAINT

色を塗る
ある範囲を指定の色で塗りつぶしたいときに使う。境界色を先に指定しておくことが必要。

COLOR-CHANGE

色を変更する
ある色を別の色に変更する。色を選び、変更したい色の箇所に矢印を移動させてクリック。

SAVE/LOAD

セーブ、ロード
描いた絵をディスクにセーブしたり、ディスクからセーブした絵を読み込むときに使うのだ。

MOVE

画面の移動
矢印のアイコンをクリックすると、その矢印の方向に描いた絵を移動させることができる。

ALL-CLEAR

画面を消す
画面全体を消したいときに使う。もし、まちがって消してしまったときはNOを選ぼう。

QUITE

終了する
グラフィックエディタを終了する。終了する前に描いた絵をセーブすることを忘れずに。

完成した絵をアドベンチャーツクールに組み込んでしまうのだ!

グラフィックエディタで絵が描けたら、まずディスクにセーブしよう。アイコンを選び、適当なファイル名を付けて RETURN でオーケーだ。たとえば、TESTというファイル名でセーブすると、ディスクには、TEST.PICというファイルと、TEST.ASCという、ふたつのファイルが自動的にセーブされる仕組みになっている。

TEST.PICは、セーブした絵のグラフィックデータだ。それでは、TEST.ASCのほーは、何かというと、同じくセーブした絵のパレット情報なのだ。

さて、次に、セーブした絵をアドベンチャーツクールで作ったプログラムに組み込む方法だ。これもいたってカンタン。プログラムの先頭に、REM GRAPHと入れる。これだけで、キミの作ったテキストタイプのアドベンチャーゲームは、グラフィック・アドベンチャーゲームに変身してしまうのだ。そして、シーンの変わり目やグラフィックを表示させたいところで、REM GLOAD〝ファイル名〟とすれば、MSX2が自動的にパレットを設定して、グラフィックデータを読み込んでくれる。

さらに、高度なテクニックとして、部屋の中を調べると、画面上に鍵がパッと現われて、鍵を取ると、また、消える、といったうれしい芸当もできる。

あらかじめ、ある色で描いた物を背景と同じ色にパレットを替えてセーブしておく。グラフィックをロードしたときには、背景と同じ色なので、見ることができないが、調べるのコマンドを使ったときに、プログラム中で、パレット情報を書き換えて、もとの色に戻してやるのだ。下のリストで使っているCOLOR命令がそれ。カラーコードに続く3ケタの数字が、R(赤)、G(緑)、B(青)を表わしている。

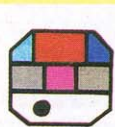
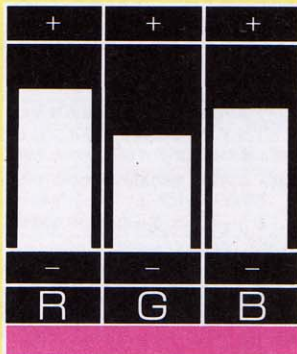
⬆グラフィックエディタで描いた絵をアドベンチャーツクールで読み込むのだ。

```
100 REM GRAPH
110 REM DOUSHI ミル[ナニヲ],
トル[ナニヲ]
120 REM MEISHI ヘヤノナカ,_カ
ギ_
130 REM HENSU KEY
140 REM #1
150 REM GLOAD "ROOM1"
160 REM *ミル
170 REM ?KEY=1:[ヘヤノナカ]:
"ナニモナイヨーン!"
180 REM ?KEY=0:[ヘヤノナカ]:
"_カギ_ヲミツケタヨーン!":COLOR
11,6,4,6
190 REM *トル
200 REM ?KEY=1:[_カギ_]:
"_カギ_ハ、モウ、モッテルヨーン!"
210 REM ?KEY=0:[_カギ_]:
"_カギ_ヲ、トッタヨーン!":KEY=1:
COLOR 11,3,3,3
```

境 COLOR キョーカイ

境界色を設定する

ある範囲を同じ色で塗りつぶしたい場合には、境界色を設定しておかなければならない。グラフィックエディタを起動すると、あらかじめ、境界色は白に設定されている。つまり、白い線で囲まれた部分に色を塗ることができるわけだ。新たに境界色を設定するには、境界色のアイコンをクリックして選び、その後、色見本のウインドーの中から設定したい色を選ぶ。境界色を設定すると、画面内に今、選んでいる境界色が表示されるので、確認してほしい。また、境界色は同時に1色しか設定できないので、違う色の線で囲まれた部分を塗りつぶすことはできない。色を塗るときに境界色の設定を間違えると、そこから色がはみ出てしまう。失敗したときはNOをクリックしてくれ。

PALLETを変更

アドベンチャーツクールはMSX2のSCREEN5を使用している。つまり、512色中の16色を、使うことができるわけだ。ただし、色見本の両側の4色は、ゲーム中のメッセージやコマンドで使用しているので変更することができない。残り、12色が変更可能だ。パレットのアイコンを選び、変更したい色を指定すると、画面の右上の部分に指定した色とグラフが表示される。R(赤)、G(緑)、B(青)の+ーの部分をマウスでクリックすると、それに合わせて、色が変化する。

→85 SCREEN8で描いた絵をSCREEN5に変換する!!

このグラフィックエディタのすぐれた機能のひとつに、SCREEN8の256色で描かれたグラフィックをSCREEN5に変換する機能がある。つまり、他のグラフィックツールで描いたSCREEN8の絵や、画像取り込みした絵の一部を、SCREEN5のグラフィックデータに変換して、アドベンチャーツクールで作ったゲームの中で使うことができてしまうのだ。このアイコンを選ぶと、変換用のプログラムが読み込まれる。SCREEN8のグラフィックデータが入っているディスクをセットして、指示に従うと、SCREEN8の絵がロードされ、アドベンチャーツクールで使用する絵と同じ大きさのワクが表示される。カーソルキーで、このワクを動かして、取り込みたい場所を決めると、自動的にその部分をSCREEN5のデータ形式に変換して、ディスクにセーブしてくれるわけだ。SCREEN8とSCREEN5では、使える色数が違うので、そっくりそのままというわけにはいかないが、グラフィックエディタのパレットで色をちょっと、手直ししてあげれば、かなり、SCREEN8の絵と変わらないものができる。下の写真はSCREEN8の絵と、それを変換したSCREEN5の絵を比較したもの。どーです、ちょっと、見分けがつかないくらいでしょ?

SCREEN8

SCREEN5

エラーメッセージ&コマンド一覧表

■ERROR MESSAGE

イワユル　シンタックスエラー　ッテイウ　スンポウサ と表示されたら……	同時に表示された行番号のなかで、文法的なあやまりがあるというエラー。その行を見て打ちまちがいがないかどうかを、よ～っく確かめよう。とくにカタカナの音引き(ー)とマイナス(ー)、カンマ(，)とピリオド(．)を、まちがえて気が付かないことが多いようだ。
オナジ　メイシ　ヲ　2カイ　テイギ　シチャ　ダメ と表示されたら……	MEISHIコマンドで名詞を定義するときに、まったく同じ名詞を2回定義しちゃっていたら、このエラーメッセージが表示される。このツールは同じ名詞が2つ以上あると、どっちが本当に正しい名詞なのか、わかんなくなってしまうのだ。
オナジ　ヘンスウ　ヲ　ニド　テイギ　シナイコト！ と表示されたら……	HENSUコマンドで変数を定義するときに、まったく同じ変数を、2回以上定義していると、このエラーメッセージが表示されるのだ。エラーメッセージの後ろに表示される行番号は、そのプログラム上で同じ変数が2回目に定義されている行の番号だ。
オナジ　ドウシ　ヲ　ニド　テイギ　シトルヨ と表示されたら……	これも、DOUSHIコマンドで同じ動詞を2回以上定義したときに、表示されるエラーメッセージだ。同じ名詞、動詞、変数を2回以上定義しないようにするには、そのプログラムの最初にこれらの定義コマンドをまとめておいて、事前にエラーを出しにくくしておくのが賢明。
オナジ　シーン　ガ　2コ　アルゾ と表示されたら……	読んで字のごとく、＃＝シーンNo.の設定で、同じシーンNo.を2回設定していると表示されるエラーメッセージだ。このツールではシーンNo.が小さい順に並んでなくてもだいじょーぶだけど、やっぱり順番にキチンと並べたほうがエラーはずっと少ないね。
メイシ　ガ　オオスギルー と表示されたら……	このツールで使える名詞の数は128個まで。これを超える数の名詞を定義しようとするから、このエラーメッセージが出るのだ。もう一度シナリオを考えなおして、名詞の数を減らしてみてくれ。
ヘンスウ　ガ　オオスギル と表示されたら……	このツールで使える変数の数は128個までだ。128個以上の変数を定義すると、このエヲーメッセージが表示される。でも、フツーに作っていれば変数は128個も使わなくっていいと思うけど。
ドウシ　ガ　オオスギテ　ドウシヨウ と表示されたら……	動詞は全部あわせて32個までつかえる。32個を超えるとこのエラーメッセージが表示されるというわけだ。32個というのは少ないよーに思えるかもしれないが、あの〝オホーツクに消ゆ〟は動詞を10個しか使っていないことを考えれば、要はシナリオしだい、ということだろう。
シーン　ガ　オオスギルヨー と表示されたら……	このエラーメッセージが表示されることは、まずないでしょう。アドベンチャーツクールで設定できる総シーン数は255シーン。255シーンよりも多いシーンを設定したときに、このエラーが表示されるわけ。そんなに多くのシーンが必要となるシナリオは考えなおしてください。
カズ　ガ　デカスギル！ と表示されたら……	変数に、255よりも大きい数を入れよーとするから、このエラーメッセージが表示されたのだ。ちなみに変数Aの値が255のときに、A＋とすると、Aの値は256にならないで、0に戻ってしまうよーになっているハズです。そこんところを注意してくれ。
モジ　ガ　オオスギルノダ と表示されたら……	変数は英文字から始まる5文字。動詞と名詞は、10文字以内で定義されなければならない。なのに、その範囲を超えた文字数で定義したときにこのエラーメッセージが表示される。とくにカタカナで表示するための記号＿を数え忘れることが多いので注意してくれ。こいつも1文字分なのだ。
コンナ　メイシ　ハ　テイギ　サレテイマセン と表示されたら……	MEISHIコマンドで定義していない名詞をプログラム中で使ったときに、このエラーメッセージが表示される。当然、その名詞を定義してやれば、このエラーは解消する、と思うよ。
キミー、ソンナ　ヘンスウ　ハ　テイギ　サレテナイヨ と表示されたら……	HENSUコマンドで定義していない変数を使ったときに、このエラーメッセージがBEEP音とともに表示されるわけだ。ちゃんと、最初に定義してから、使ってくださいまし。
コレハ　テイギ　サレテナイ　ドウシ　ダヨ と表示されたら……	要するにDOUSHIコマンドで定義されていない動詞を使ったから、このエラーメッセージが表示されたのだ。ちゃんとそのプログラムで定義してから使おう。
ソンナ　シーン　ハ　ドッコニモ　ナーイ と表示されたら……	＃＝シーンNo.で指定されたシーンNo.が、どこにもないときに、このエラーメッセージが表示される。行き先がわからなくなってしまったのね。ただそれだけです。
コノ　シーン　ニハ　ドウシ　ガ　1コモ　ナイヨ と表示されたら……	ひとつのシーンのなかで、動詞が1回も使われていないときに、このエラーメッセージが表示される。シナリオ上、ど～しても動詞を1回も使わないシーンが必要である場合は、そのシーンをどっか別のシーンへ入れちゃってくださいませ。
ナンカ　ヘンナコト　シナカッタ？ と表示されたら……	まず、変数に文字を入れよーとしなかったかどうかを調べる。変数に入るのは数字だけで文字や記号は入りません。つまり数字しか使えないところで文字を使ったり、変な記号を使ったりすると、このエラーメッセージが表示されるわけだ。
ガメン　ガ　TEXTモード　ダヨーン と表示されたら……	画面がTEXTモードなのにグラフィック用のコマンドを使うと、このエラーになるのだ。たとえば、GLOADやCOLORなど。リストの先頭で、GRAPHコマンドを入れ忘れていることが多い。もう一度、じっくりとリストをながめて確認してほしい。
Diskガ　ツナガッテ　ナイヨーン と表示されたら……	ディスクドライブが2基内蔵されている機種の場合は、必ずグラフィックデータがセーブされているディスケットを2ドライブ、またはBドライブにセットしておくこと。グラフィックデータのディスクが1ドライブ、またはAドライブにセットされていると、このエラーメッセージが出るのだ。
パレット　ノ　シテイ　ガ　オカシイノダ と表示されたら……	COLOR番号，Rの値，Gの値，Bの値の書式がまちがっているか、各々の値が指定のサイズより大きかったりすると、このエラーになる。また、それぞれの値がちゃんとカンマで区切られていない場合も考えられる。もう一度、エラーの出た行を確認してみよう。
カラー0，7，8，15ヲ　ヘンコウシチャ　ダメ と表示されたら……	COLOR 0(黒)はバック。COLOR 7(水色)はメッセージ。COLOR 8(赤)はHit Any keyの表示。COLOR 15(白)はメッセージの表示に、それぞれ使っているので、勝手にパレットを変更できないようになっている。無理やり、変えようとすると、このエラーメッセージにはばまれるのだ。
バグ　リマシタ、スミマセン と表示されたら……	このエラーメッセージが表示されても、キミのプログラム上のミスではない。あってはならないことだが予期せぬ事態でアドベンチャーツクール本体にバグが発生した場合である。もしも、このよーな事態におちいりましたら、MSXマガジン編集部の質問電話へご一報ください。

■COMMAND

HENSU	プログラム中に使用する変数は、このコマンドを使い、初めに設定する。変数は5文字までの英数字で、最初の1字は英字のみ可。全部で128個まで設定できる。使える値は0～255までの整数のみ。	100 REM HENSU DOOR1, DOOR2, DOOR3 110 REM HENSU A1, B2, C3, D999, AB999 120 REM HENSU KAISU, OKANE, JIKAN
DOUSHI	動詞を設定するコマンド。動詞はカタカナか英字で10文字まで。同時に[ ]中に問いの言葉を設定する。これも10文字まで。ゲーム中はカタカナはひらがな表示される。32個までの動詞を設定できる。	130 REM DOUSHI ミル [ドコヲ], トル [ナニヲ] 140 REM DOUSHI SAY [WHO], GET [WHAT] 150 REM DOUSHI マワリノニオイヲスウ [ドッチノハナデ]
MEISHI	名詞を設定するコマンド。全部で128個の名詞を使える。10文字までのカタカナか英字で設定でき、カタカナは、ゲーム中ひらがな表示される。カタカナで表示したい名詞は前後を_でくくること。	160 REM MEISHI [カビン], [シタイ], [ケンジュウ] 170 REM MEISHI [DOOR], [WINDOW], [GUN] 180 REM MEISHI [MSX_マガジン_], [_ログイン_]
#	シーンを設定するコマンド。このコマンドでシーンをわける。使えるシーン数は1～255。別にシーン1でなくても、行番号の小さい順に見ていって、最初に出てきたシーンから、スタートする。	1000 REM #1 2000 REM #2 3000 REM #3
*	シーン数を設定した後、そのシーンで使う動詞を設定する。1シーンで設定できる動詞は10個まで。このコマンドは他のコマンドと同じ行に書けないけど、条件文だけは*の前につけることができる。	1010 REM *ミル 1020 REM ?BOOK=0:[ホン]:"ナニモ、アラヘン" 1030 REM ?BOOK=1:[ホン]:"オモシロクナイ!"
[ ]	ゲームで動詞を選択した後に選択する名詞をこのコマンドで設定する。1動詞中に使える名詞は10個まで。最初にMEISHIコマンドで設定していない名詞を使うとエラーになるので注意しよう。	1110 REM *トル 1120 REM [カネ]:"アリマセン" 1130 REM [トシ]:"トリマシタ"
" "	" "で囲んだ文章を画面に表示します。" "内で使える文字はカタカナと英数字、コマンドで使われていない記号のみ。前後に_をつければカタカナで表示されるがそれ以外はひらがな表示される。	2000 REM "ムカシ、ムカシ、アルトコロニ……" 2010 REM ?KAISU=1:"ナンベンモ、キクナヨ" 2020 REM ?KAISU=2:"サッキ、イッタロウ"
?	BASICで使うIFと同じだ。?のすぐ後ろが条件文となり、:以下、その行の最後までがTHEN以降と同様に、条件文とあったときだけ実行されることになる。条件文には( )は使えないので注意。	1500 REM ?HARA=1:*タベル 1510 REM ?MESHI=1:[ゴハン]:"オイシカッタ" 1520 REM ?D=1/Q>3:[オカシ]:"マタ、フトルヨ"
#=シーンNo.	BASICのGOTO文と同じ、このコマンドで指定されたシーンへと飛んでいくのだ。また、=を使わずに、#>シーンNo.というように>を使うと、ゲーム画面で青色の線を表示してから飛びます。	1970 REM *イドウ 1980 REM ?KEY=1:[トナリノヘヤ]:"NO" 1990 REM ?KEY=1:[トナリノヘヤ]:"OK":#=5
PAUSE	ゲーム中、このコマンドが入れば、"Hit Any key"となり、なにかキーが押されるまで画面のスクロールが中断される、なにかと便利なコマンドだ。ゲームが完成してから要所要所に入れるといい。	2450 REM ?Q=1:[クイズ]:"ウマトカケテ":PAUSE 2460 REM ?Q=1:[クイズ]:"シカトトク":PAUSE 2470 REM ?Q=1:[クイズ]:"ソノココロハ?":Q=2
END	このコマンドが実行されると、ゲームは終わって、BASICの入力待ちとなる。ゲームが見事終了したとき使ってもいいし、プレイヤーが間違いをしでかして死んでしまったときなどにも使える。	3640 REM *タタカウ 3650 REM ?P>3:[ツボ]:"アタタタ":DM+ 3660 REM ?P<3:[ツボ]:"シンダ!":END
=	プログラミング用語でいうところの代入式。数学の=とは違って、左側の変数に右側の数を入れたり、条件文のときに、左側の変数が右側の変数になっているかどーかを調べるときに使うのがこれだ。	1530 REM [ボタン]:"ヤッタ!":KINKO=1 1540 REM [カギ]:"ピッタリダ":A=KEY 1550 REM [ノブ]:"マワシタ":#=51
&	BASICでいうところのAND。条件文で、Aが1でかつBも1でなくっちゃならない、なんてときに使うもんだ。条件文の中でしか使わない。いつかは知らなくちゃならなくなる大事なコマンドだ。	3120 REM ?A=1&B=1:"ツカレルゼ" 3130 REM ?A=1&B=1&C=1:"オッオモイ" 3140 REM ?A>1&B>1&C>1:"ウゴケナイ"
/	BASICでいうところのORである。条件文の中で、Aが1であるか、Bが1であるか、別にどっちかが1であったらそんでいい、なんていいかげんなときに使ってもらえればそれにこしたことはない。	3250 REM ?BENZ=1/BMW=1:"カネモチッ!"
<、>、<>	不等号である。<は例えばAが5より小さかったらいいとゆーときにA<5として使う。>は大きかったらいいとゆーときに、<>は、A<>5とするとAが5じゃないならなんでもいーというとき。	3260 REM ?OKANE>0:[オカネ]:"モッテルヨン" 3270 REM ?OKANE<100:[オカネ]:"タリナイヨ" 3280 REM ?OKANE<>130:[オカネ]:"チガウヨ"
+、−	たとえば、A+とゆーよーに、変数+とすれば変数Aの値が1増える。同様にA−とすれば、1減るわけだ。でもAの値が255のときにA+とすると、Aの値は0に戻ってしまうから注意して欲しい。	4520 REM ?KABU<50:[カウ]:"OK":KABU+1 4530 REM ?KABU>10:[ウリ]:"OK":KABU−1
_	プログラム中のカタカナは、すべて画面にひらがなで表示されるのだが、カタカナで表示したいときに使う記号だ。_で囲まれた文章がカタカナ表示される。後ろにも_をつけるのを忘れないよーに。	600 REM "_ジョンソン_ハ6_アベニュー_ヲ マガッタトコロニアル_バー_ニハイリ、_バーテンダー_ニ_ドライマティニー_ヲチュウモンシタ。トナリノ_スツール_ニコシカケテイタ_レディ_ハ……"
GRAPH	グラフィックを表示するために、画面の構成を設定するわけだ。最初にこのコマンドを入れておくだけで、GLOADやCOLORが使えるよーになり、グラフィックタイプのアドベンチャーゲームになる。	10 REM GRAPH
GLOAD	プログラム中、GLOAD "ファイル名" とすれば、グラフィックデータが読み込まれる。また、ツクール用グラフィックエディタで描いた絵のパレット情報も読み込まれ、自動的に設定してくれる。	1900 REM #9 1910 REM GLOAD "ROOM1" 1920 REM "オオセツマ ニ イマス"
COLOR	プログラム中でパレットを変えるときに使うのだ。COLOR番号, Rの値, Gの値, Bの値の順にカンマで区切って指定する。指定のサイズを超えるとエラーになるので注意してほしい。	2730 REM COLOR10, 6, 6, 1 2740 REM COLOR11, 6, 6, 3 2750 REM COLOR12, 1, 4, 1
CMD"変数"	これは、プログラム中で使わないコマンド。BASICに戻ってこのコマンドを入力すると、変数に入っている値がいくつになっているかを表示してくれるとゆー、デバッグにとても便利なコマンドだ。	CMD "OKANE" [RETURN] 139 OK
CMD ENC	このコマンドもプログラム中では使わない。これはアドベンチャーツクールで作ったテキストプログラムを一瞬のうちに暗号化してしまうコマンドだ。CMD ENC+[RETURN]でオーケー。	CMD ENC [RETURN]

サンプルプログラム

恋のスチューピッド

とってもスチューピッドな物語!?

ドドドーン、ズドーン、ドカーン。最後のときがやってきた。大地は裂け、空は燃え、遠い暗黒の宇宙から、自らを新しい神と称する支配者が降りてきた。支配者の名前はハワード。ニワトリだった。

荒廃した地表の黒板の上でハワードはタップダンスを踊っている。彼の横にある見慣れぬ装置は、どーやら生命維持装置のよーだ。なんとかして、そのスイッチを切れば……。ギイ～ッ、キィキィ。生命維持装置を切られたハワードはツメで黒板をかきむしる。うわぁああーっ。やめてくれぇ!!

気がつくと、きみは自分の部屋のベッドにいた。あれは夢だったのだろうか？ いや、ハワードが苦しまぎれに黒板をかきむしる音は、消え去り難いスクラッチとなって、いまでも耳の奥に残っている。ギィ～ッ、キィキィ……。

絶え間ない間違い電話、バカでかい声の宇宙人、自動演奏のアナログ音源シンセサイザー黒板が奏でる狂気の不協和音。きみはソバ屋の日常的動作が元で運命の悪戯ともいうべき危機に立たされる。

⬆これは夢？ それとも現実？ あなたを美しき狂気の世界へ誘うアドベンチャー!!

アドベンチャーツクールは全国のTAKERU販売店でお買い求めください!!

アドベンチャーツクール

■MSX2(V-RAM128K以上)
■3.5インチ2DD
■価格　3,500円

今月の特集で紹介したアドベンチャーツクールは、全国に130店舗あるTAKERU設置店なら、どの店でも買い求めることができるぞ。TAKERUというのは、ゲームなど、パソコン用ソフトウエアの自動販売機のこと。お金を入れると、ゲームがポンと出てくるわけだ。取り扱いは、とってもカンタン。TAKERUの画面に表示される指示に従えば、誰でも買うことができる。もうひとつTAKERUの便利な点は、欲しいソフトが在庫切れで手に入らないことがない。全国130ヵ所のTAKERUはホストコンピュータに接続されていて、現在、TAKERUで販売中のソフトはすべて手に入れることができるのだ。

今後も、MSXマガジンでは、TAKERUを通して、すぐれたツールやゲームをどんどん販売していく計画だ。これを機会に、キミの家の近くにあるTAKERU設置店を調べておくといいかもしれないね。

ADVENTURE TCOOL

ゲームデザイナーたちよ集まれ!!

このアドベンチャーツクールを使えば誰にでもカンタンにアドベンチャーゲームが作れてしまう。自分であれこれとシナリオを練り、ゲームを作っていくこと自体が楽しいのだけれど、完成した自分だけのアドベンチャーゲームを誰か他の人にプレイしてもらうのも楽しい。ひょっとしてキミにはゲームシナリオライターとしての隠れた才能があるのかもしれない。そうなると、もっともっと多くの人に楽しんでもらいたくなるよね。

そこでだ。キミの自信作をアドベンチャーツクール作品コンテストへ送ってくれたまえ。MSXマガジン編集部では送られてきた全作品をテストプレイして選考する。そして、優秀な作品はMSXマガジン誌上に発表し、その中でも特に優れた作品は商品化!! になるかもしれないのだ。いままで面白いゲームシナリオを持っていながらプログラムがニガ手なばかりにゲームを作れなかった人にとって、夢のよーな大チャンス!!

作品の内容は、どんなものでもかまわない。恋愛をテーマにしたアドベンチャーでもいいし、宇宙を舞台にしたアドベンチャーでもいい。まったくの自由だ。締め切りはとくに設けないが、送られてきた順に随時選考し、優秀な作品が集まった時点で発表したい。

編集部ではキミのオリジナリティーあふれる作品を待っているぞ。

応募要項

- 応募作品は3.5インチディスクに必ず、暗号化されていないものをセーブし、送ってください。
- 応募された作品は原則として返却できませんので、ご了承ください。
- 作品とともに、その作品のタイトルとストーリーを書いた簡単なレポートを同封してください。
- 同じ紙にあなたの住所、氏名、年齢と電話番号を書いてください。
- 作品の内容は自由ですが、市販されているゲームと内容が酷似しているものや、自分の作品でも過去に他の雑誌に掲載されたものと内容が同じものは応募できません。
- アドベンチャーツクールで作った作品の権利は、基本的には作者に属しますが、ログイン及びMSXマガジン編集部の許可がないかぎり、いかなる商品としても、公開、公表、販売はできません。
- なお、作品コンテストの選考過程について質問電話でのお問い合わせはご遠慮願います。

あて先　〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『アドベンチャーツクール』係

アドベンチャーツクール 作品コンテスト

特報!

日本語MSX-DOS2 最新情報

MSX-DOS2ってなんドスか? なんて冗談いってても仕方ないんだけど、ディスクが付いたMSXの使い勝手をとっても良くしてくれるMSX-DOS(エムエスエックスドスって読んでね)ってのがあって、それをさらにグ〜ンとパワーアップしたのがDOS2ってわけ。ディスクを持ってる人も持ってない人も、これを読んで賢くなっちゃおうね。

ディスク内蔵のMSXとかを買ってくると、マシンの他にディスクが入ってることがよくある。「おっ、ラッキー! ゲームが付いてるのかな?」なんて期待して電源を入れてみると、MSX-DOSとかって表示が出てくるだけで、ウンともスンともいわない。「なんだコイツ」とかいって、そのままゴミ箱行きなんてことは……ないよね。

実はこれ、マニアなら泣いて喜ぶディスク・オペレーティング・システムのこと。それぞれの頭文字を取ってDOSっていうわけだ。まあ、このままじゃ煮ても焼いても食えない代物だけど、料理の仕方によってはいろいろと便利なこともできる。特に最近のディスク版のゲームは、DOSを使って開発されているのが多いから注目だ。

階層化ディレクトリって何?

```
ドライブA:のディスクにはボリューム名がありません
拡張ディレクトリ A:¥

MSXDOS.SYS       4480
COMMAND.COM     14848
AUTOEXEC.BAT      124
REBOOT.BAT         79
¥UTILS
   MCOPY.COM        9984
   DISKCOPY.COM     7168
   CHKDSK.COM       7680
   UNDEL.COM        3968
   MDIR.COM         7040
   FINDISK.COM       640
¥HELP
   ASSIGN.HLP        948
   ATDIR.HLP        1754
   ATTRIB.HLP       2099
   BASIC.HLP         983
   BATCH.HLP        7860
   BUFFERS.HLP      1950
   CD.HLP           1838
   CHDIR.HLP        1838
```

☗3文字分下がって表示されてるのが、グループ分けされたファイル。¥マークが付いているのがグループ名だよ。

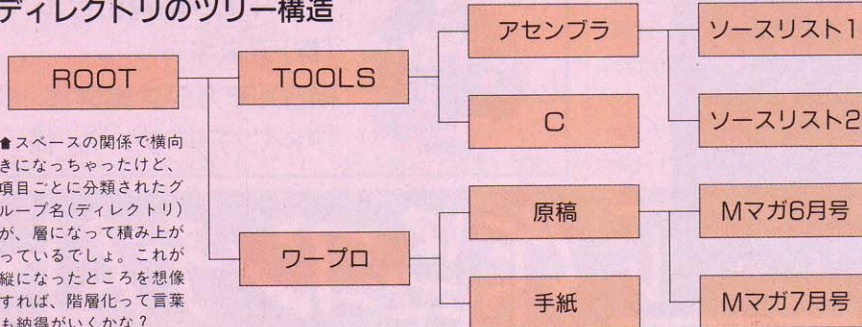
さて、なんでDOSがあると便利かという理由その1。それは、とっても大きなプログラムが簡単に作れるってこと。素朴な疑問のひとつに、なんでRAMが64KあるのにBASICではその半分しか使えないの? ってのがあるけど、DOSを使えばほぼメモリいっぱいのプログラムが作れるというわけ。

理由その2は、会社のOA化に一役買っているPC-9801などの、高くて偉い(?)パソコンで使われているMS-DOSと、ファイルコンパチブル(う〜ん、難しい言葉だな)であること。簡単に説明すれば、会社のパソコンで作りかけたワープロの文書をディスクにセーブして持って帰れば、自宅のMSXで続けて作ったりもできるってことだ。

と、ここまではMSX-DOSでも可能だった。これがDOS2(正式には日本語MSX-DOS2)になると、さらに便利なことが増えてくる。その1番目が見出しにもあるような階層化ディレクトリ。

たとえばMマガを例にとって説明すると、表紙から始まって最後の裏表紙まで、全部で160ページ以上あるよね。で、「それぞれのページに書いてあることを表にしなさい」なんてことになると、ページ数と同じだけの項目を作らなくてはいけないわけ。これをもう少し効率良くするには、プレゼントとか新作ソフトとか徹底解析とかって具合に、関連あるページをグループ分けすればいいね。それぞれのグループの中にパロディウスやZOIDSやマンハッタン・レクイエムが分類されるってわけだ。

こうしたことを、ディスクに記録されたプログラムや文書のファイルでもやっちゃおう、っていうのがDOS2の機能。それぞれグループ名(ディレクトリ)を付けて分類できるから、目指すものがどこにあるか簡単に探せるね。下の図のように層をなして分類されるので、階層化なんて呼ばれている。

☗スペースの関係で横向きになっちゃったけど、項目ごとに分類されたグループ名(ディレクトリ)が、層になって積み上がっているでしょ。これが縦になったところを想像すれば、階層化って言葉も納得がいくかな?

```
>dir utils
ドライブA:のディスクのボリューム名は 日本語DOS2
ディレクトリ A:¥UTILS

                <dir>  88-04-13  3:13p
                <dir>  88-04-13  3:13p
MCOPY     COM    9984  87-10-14  7:09p
DISKCOPY  COM    7168  87-10-14  7:33p
CHKDSK    COM    7680  87-10-16  1:35p
UNDEL     COM    3968  87-10-14  8:08p
MDIR      COM    7040  87-10-14  7:04p
FINDISK   COM     640  87-10-16  1:39p
 35Kバイトが8個のファイルで使用中
 403Kバイトが使用可能
A>
```

☗UTILSというグループ名(ディレクトリ)のもとにまとめられたファイル。グループ名が示すように、あると便利な機能(ユーティリティ)ばかり集められている。

日本人だから漢字入力がしたい!

パソコン通信をしてる人だったら、けっこう耳にしてる言葉だと思うけど、すべてのMSXで共通に漢字入力を実現するための仕様にMSX-JEというのがある。現在発売されているものではMSX-WriteやHALNOTE、それに松下のワープロパソコンの一部がこの仕様に沿って作られていて、これさえあれば通信中に漢字入力が可能になるという便利なものだ。

ただ残念なことに、こんな便利な機能も今までは通信でしか使えなかった。でもこれからはDOS2の時代。通信と同じ要領で漢字入力ができるようになるんだ。またオマケ(?)の機能として、MSX-Writeとかがなくても、DOS2だけで単漢字変換が可能。ちょっと使いづらいかもしれないけど、便利だね。

⬆画面の下1行分の色が変わって、漢字が表示されているのがわかるかな。ここで変換が行なわれるんだ。

ちっちゃな漢字も表示できるよ

さて、DOS2で漢字変換が簡単にできるようになったのはいいけど、ちょっと不安になるのが画面表示。市販のワープロソフトとか使っていても、デッカイ漢字がボツボツボツと出てくるもんだから、1画面に表示できる文字数はしれたもの。目は疲れなくていいかもしれないけど、文章の前後関係がわからなくて困ってしまうね。

そこで注目されるのがインターレスモード。2つの画面を半ドットずらして交互に表示することで、横40×縦25行の漢字表示を可能にしてしまう機能だ。ちょっと画面がちらついて目が疲れやすいなんて欠点はあるけど、まあ、そのへんは目をつぶってもらって……。いっぱい文字が出れば、それだけでウレシイよね。

さて、DOS2で使える画面表示(スクリーンサイズ)は4種類。大きな文字から小さな文字まで、年齢と視力の衰えを参考に選んでね。

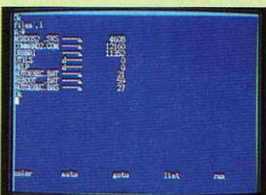
CALL KANJI 0

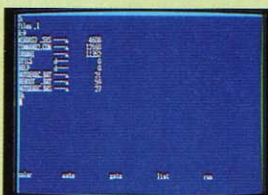
➡40歳代向けの画面表示。とにかく文字がデッカイ。

CALL KANJI 1

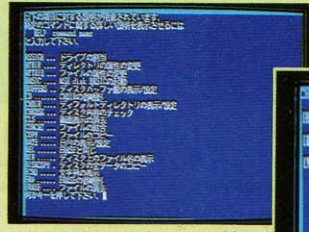
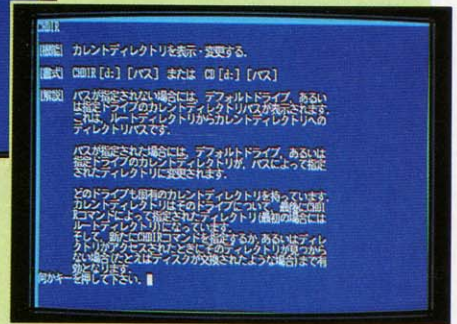
➡左の写真に比べて、左右が縮んだ表示。30代向け!?

CALL KANJI 2

➡上の写真のインターレス版。お若い人向けですわな。

CALL KANJI 3

➡左右が縮んだうえインターレスの表示。マニア向け。

わからなくなったらHELP!

これはまあコンピュータに限ったことじゃないけど、冷蔵庫にしろ洗濯機にしろ掃除機にしろ(うう、生活感がにじみ出るな〜)、マニュアルを熟読してから製品を使おうなんて人は滅多にいないよね。この「マニュアルなんかだれも読まないよ〜ん」という姿勢はDOS2の開発者にも徹底してたようで、「わからないことがあったらコンピュータに聞こう」というコンセプトで、DOS2は作られている。

その証拠が下の写真。「わかんね〜よ〜」とばかりにHELPと入力すると、これでもかという具合に機能説明が表示される。これなら重たいマニュアルをいつでも持ってなくても安心だね。

⬆とにかくわからないことがあったらHELPと入力しよう。こんな感じでコマンドが表示される。

➡もうちょっと具体的に不明点がわかるなら、HELP<コマンド名>でお助けメッセージが出てくるよ。

Disk-BASICも偉くなった

さて、なんか知らないうちに機能がいっぱい増えちゃったDOS2だけど、Disk-BASICもついでにバージョンアップしている。従来のものとの大きな違いは、DOS2で可能になったグループ分けや、グループ名を付けることができるようになったこと。それから漢字入力の機能や4種類のスクリーンモードも、同じようにサポートされているよ。だから、漢字メッセージがビシバシと表示されるアドベンチャーゲームを作るなんてことも、キミのプログラミングの腕次第では可能になるかもしれない。これはやっぱり、MSXの大革命といえそうだね。

⬆FILESコマンドで、ファイルの大きさとかも表示されるようになったぞ。

この夏発売に向け開発絶好調

はてさて、こんな感じで開発が進んでいるDOS2。「頑張って今年の夏には発売したいな〜」とのことなので、もうちょっと待っててね。より使いやすいDOS2を目指して、スタッフがあ〜でもない、こ〜でもないと、日夜開発に励んでいるんだ。製品はカートリッジ1つとディスクが1枚になる予定。メインRAM128K以上のMSX2なら、しっかりと動くはずだよ。残念ながら価格は未定だけど、情報が入りしだいMマガでレポートしていく予定だから、お楽しみに。

以後お見知りおきを

どうも！ わたくしが、書き手の田中パンチ先生だ。これから、よろしく。しかしまあ、自己紹介で自分の名前に〝先生〟と付けるなんてーのは、まったくをもって失礼なお話だよな。本当に自然に、他人から先生と呼ばれる人ならば、自ら〝先生〟なんてこと、名乗らないよなあ。裏を返せば、自分自身に自信がないから、おちょけて先生なんて付けちゃうんであって、ほんとあーなさけないたらありしない。おー、自己嫌悪。

などと、落ち込んでいる場合ではないのだ。このコーナーは、音楽のコーナー。田中パンチ先生は音楽は大好きだが、本職ではない。そこそこそこそこ。そこが、言いたかったわけ。この音楽コーナーでは、書き手もいわゆる素人なのだ。多少ならBASICもわかる。多少なら楽器もいじれる。多少ならミキシング・録音もできる。そんな〝多少人間〟の筆者が、みなさんといっしょに自らも勉強していきたいな、と、そういうことが、この4ページの根底に流れているわけなんですわあ。だって、専門家の人で、すべてがわかっちゃってる人は、えてして、本当の素人さんのことをなおざりにしてしまう、なんてことが、ままあるでしょ？

だから、素人にちょろちょろっと毛がはえた程度のわたしが、まあちょいと担当してみようかと、かように考えたわけでして。

だから、このコーナーは、どんな方向に話題がワープしていくかわかりません！ と公言しておきます。基本的にはMSXを中心として進めていくつもりではありますが、みなさんが興味をお持ちになるようなネタが入手できれば、どんどん手を広げてみたいんですよ。

最初のお題は〝PLAY〟

さて、第1回のお題は、BASICのPLAY命令についてです。

なんでそうなったかというと、ま、あんまり最初っからブッ飛んだテーマでも、みんなついてきてくれないだろうと思って。無難なとこでしょ？ なんちゃって。

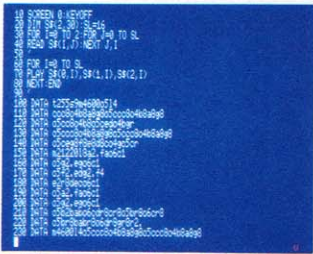
わたくし、BASICを覚えたのは大学2年生のときでした。かれこれ、7年ぐらい前のことであります。あー、年がばれるなー。まあいいけど。その頃は、まだパソコンの音といえば、ピーピーのみのBEEP音。はっきり言って、音的にいえば、つまんなかった。それからしばらくすると、MSXとか、PC-6001とか、PSGを搭載したパソコンが出始めましたよ。ここにきて、パソコンによる音楽的欲求は、やや解消されました。

そりゃ、今現在のFM音源搭載のものと比べりゃ、ちょいと寂しいけどさあ。でも当時としては、それでもPSGの3声がうれしかったんだから。

ちなみに、PSGとは、プログラマブル・サウンド・ジェネレータの略だぞ。知ってたかね？

```
t255s9m4600o514
ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8
o5cc8o4b8o5cedo4bgr
o5ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4
o5ceg8f8e8d8co4go5cr
m2122018a2.fao6c1
o5g2.ego6c1
o5f2.edg2.f4
e2r8deco6c1
o5a2.fao6c1
o5g2.ego6c1
o5b2babo6cdr8cr8o5br8c
o5br8babr8o6dr8gr8r2.
m460014o5ccc8o4b8a8g8o
```

⬆キーボードになれる意味でも、ねっ。

さて、そのPSGをBASIC上で司るコマンドが、PLAYというやつ。そんなん知ってらい！ ごもっとも。知ってもらってなければ、わたしも困る。話を戻します。さてその当時（PSGマシン出たてのころ）、こーれでなんかできんかなあと、あれこれ考えました。ゲームのBGMに使えば、すんなりそのまんまの使い方なんだろうけど、悲しいかなゲームを上手に作るほどプログラムを組めるわけではなかったんですね、わたし。でも、何かまとまった音は出したい！ ではということで、本棚のスミにあった、

⬆まあ、マニュアル片手にやってみよう。

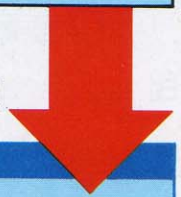
ピアノの教則本！　バイエルじゃねーぞ。ハノン。そこに載ってる練習曲を、PLAY文に直して、「お一鳴った鳴った」と、ひとり悦に入ってた、なんて、あーなつかしいなつかしい。

と、くだらんわたしの身の上話を聞いてもらったのには理由がありまして。楽譜を見てそれをPLAY文に変換する。この作業、純粋に基礎的な規則の知識固めになるわけなのだ。将来、シーケンサーによる〝打ち込み演奏〟なんてものをやってみたいなあ、というような人にとっては、とってもいい練習になったりもする。これからの若い人はあ、楽譜ぐらい読めなきゃあ、話にならんのじゃあないか!? ハタハッハ。初めの第一歩は、まず音楽の大前提、楽譜とお友だちになろう！　つうことだ。PLAY文を利用して、ね。

ということで、案ずるより生むが易し、じゃあなくて、百聞は一見にしかず、あ、ちょっとちがうかな？　とりあえず、やってみよう。楽譜の見本は上にある。プログラムの見本は右にある。プログラム中のDATA文のデータのところが、すなはち楽譜。100行から120行までが譜面の1段目、280行から300行までが2段目、そして460行から480行までが3段目に対応しているぞ。お手元にあるMSXで、ちょちょっと入力して、手応えを確かめてみようぜー。

ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
C	D	E	F	G	A	B

〈rは休符じゃ〉

これが こうなるといい!!

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 DIM S$(2,30):SL=4
30 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO SL
40 READ S$(I,J):NEXT J,I
50 '
60 FOR I=0 TO SL
70 PLAY S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I)
80 NEXT:END
90 '
100 DATA t255s9m4600o514
110 DATA ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
120 DATA o5cc8o4b8o5cedo4bgr
130 DATA o5ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
140 DATA o5ceg8f8e8d8co4go5cr
270 '
280 DATA t255s9m4600o418
290 DATA r2r8cecr2r8cec
300 DATA r2r8cecr2r8do3bo4d
310 DATA r2r8cecr2r8cec
320 DATA r2r8cecro3g4o4c4r
450 '
460 DATA t255v14o314
470 DATA cro2gro3cro2gr
480 DATA o3cro2gro3dro2gr
490 DATA o3cro2gro3cro2gr
500 DATA o3cro2gro3cro2cr
```

●ちょっとコメント●

■t255——〝t〟というのは、tempoだな。1分間に演奏する4分音符の数を指定しておるわけじゃ、最初にね。

■s9——〝s〟にまつわる数値で、音色が変えられるのだ。もっと正確にいえば、音量変化の波形が変えられるの。

■m4600——〝m〟は、〝s〟とともに用いる。〝s〟の周波数の周期を設定するの。1から65535までの数を入れる。

TO BE CONTINUED NEXT
LET'S PLAY PLAY COMMAND!

『えんそく』全楽譜だ！

PSG用に3声で作られた、『えんそく』です。ちっちゃな子供たちが、ピンポロピンポロ歩いている情景が思い浮かびますれば、おなぐさみでございます。

さーて、全楽譜だよ

さて、では1曲、入力してみましょう。お題は、POPOねーさん作曲による『えんそく』です。3声で32小節。シャープさんとかフラットさんとか、ぜんぜん使わずに作ってもらいました。こーれぐらいの感じなら、楽譜を見ただけで曲風が浮かんでこない？　だめ？　そういうキミは音楽の授業、がんばってちょうだい。

ある程度、PLAY文に造詣が深い人なら、サンプルプログラムを見ずに、直接BASIC上に打ち込んでみましょう。そんなの簡単じゃん！　なら、今回のこのコーナーの課題は卒業だ。基礎的な音楽知識はもうすでにおありの方と、存じますですわな。

楽譜をPLAY文におとす作業。一挙両得だと思うんだけど。細かいパラメータの意味がわかんないよーのキミは、マシン付属の説明書を参照のこと。この4ページじゃぁそこまで過保護にはなれない。

POPOさんのお言葉

ヤッホーッ！　POPOさんですよー。これからこのコーナーのお手伝いをすることになりました。よろしくネ。この、えんそくって曲、ちょこちょこっと作ってみたんだけど、どうかなあ。ピアノの練習曲っぽいという噂もあるけど、最初は簡単な曲にしてくださいっていわれたもんだから、こーんな感じにしてみたんだけど。本当なら、バリバリのノリノリのROCKなんか、のほうが好きなんだけど、ちょっとPSGだけじゃあ無理みたいだしい。何回も回を重ねていくうちに、そういう曲調のにも挑戦していこうと思ってます。さあて、次回はどうしよっかな。

入力に際しては…

ちょっと悩みながら、右側のリストを打ち込もうと思ってるキミに。いくつかアドバイスを。

10行から80行って、何の意味かわかりますか？　よくわかりません。そうですか、実はわたしも。あ、うそ。なんとなくはわかります。100行から続く楽譜のデータを読み込んで、文字配列変数とかいうものに格納していく、という働きをするのが20行から40行。しかし、コンピュータの用語ってどうしてこう、わかりにくいんだろうね。文字配列変数だって。わかんないよねえ、そんなこむずかしいことといわれても。こういう、コン

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 DIM S$(2,30):SL=16
25 OPEN "sample1.dat" FOR OUTOPUT AS #1
30 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO SL
40 READ S$(I,J):NEXT J,I
50 '
60 FOR I=0 TO SL
70 PRINT#1,S$(0,I)",","S$(1,I)",","S$(2,I)
80 NEXT:CLOSE:END
90 '
100 DATA t255s9m4600o514
110 DATA ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
120 DATA o5cc8o4b8o5cedo4bgr
130 DATA o5ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
140 DATA o5ceg8f8e8d8co4go5cr
150 DATA m2122018a2.fao6c1
160 DATA o5g2.ego6c1
170 DATA o5f2.edg2.f4
180 DATA e2r8deco6c1
190 DATA o5a2.fao6c1
200 DATA o5g2.ego6c1
210 DATA o5b2babo6cdr8cr8o5br8o6cr8
220 DATA o5br8babr8o6dr8gr8r2.
```

⬆データ、まちがわぬようにしなされよ。

ピュータのコマンドの解釈って、理数系バリバリの人がさりげなく考えたんだろうね、やはり。わたしなんぞは、パリパリの文科系人間だから、どうも文字面(づら)から受けるイメージで物事の印象を決めっちまうから、いきなり文字配列変数なんていうのが出てくると、それだけで青菜にシオシオのパーになってしまいがち！　コンピュータ進歩の創世紀に、どうして、シャ

レっぽい人がいなかったんでしょうか？　文字うんたらかんたら、なんてことを言わずとも、たとえば、〝1コ1コ区切られた箱にそれぞれちがった字が入りまんねや〟命令、なんてことにはならなくとも、もうちょっと人間味あふれるものには、まあならないでしょうねえ、今後も。

話を元に戻しましょう。

さて、20行で2次元配列に読み込まれたデータは、60行から80行で展開され、PLAY命令により、PSGで演奏されます。おー、いきなり専門用語による解説に戻るヤツ！

固い解説のほうが、なんとなくカッコイイから、困ったもんだな。データの100行から260行までが楽譜の1段目、280行から440行までが2段目、そして460行から620行までが3段目に対応している。音名や休符を順番に拾っていってもらうと、わかるでしょう。とりあえず、打ち込んでみてちょーだい。ちゃんと曲になってれば、完全なる入力といえる。

音楽に関しておもしろそうなことならなんでもやってみよ———っ!!

第1回は、こんなもんだな。このコーナーは、みなさんのご意見でコロンコロン変わるページです。ご意見、ご希望、お寄せください。音楽に関することなら、なんでもケッコウ。MSXを超越して、シンセサイザー、シーケンサー、各種楽器、FM音源、ゲームミュージック、およそおもしろそうなことなら、なんでもやってみたいと考えております。MUSICピヨピヨ係まで、はがきで生の声、聞かせてねー。

『えんそく』全リストだぞ!!

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 DIM S$(2,30):SL=16
30 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO SL
40 READ S$(I,J):NEXT J,I
50 '
60 FOR I=0 TO SL
70 PLAY S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I)
80 NEXT:END
90 '
100 DATA t255s9m4600o514
110 DATA ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
120 DATA o5cc8o4b8o5cedo4bgr
130 DATA o5ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
140 DATA o5ceg8f8e8d8co4go5cr
150 DATA m2122018a2.fao6c1
160 DATA o5g2.ego6c1
170 DATA o5f2.edg2.f4
180 DATA e2r8deco6c1
190 DATA o5a2.fao6c1
200 DATA o5g2.ego6c1
210 DATA o5b2babo6cdr8cr8o5br8o6cr8
220 DATA o5br8babr8o6dr8gr8r2.
230 DATA m460014o5ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
240 DATA o5cc8o4b8o5cedo4bgr
250 DATA o5ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
260 DATA o5ceg8f8e8d8co4go5cr
270 '
280 DATA t255s9m4600o418
290 DATA r2r8cecr2r8cec
300 DATA r2r8cecr2r8do3bo4d
310 DATA r2r8cecr2r8cec
320 DATA r2r8cecro3g4o4c4r
330 DATA v12o5fco4afo5fco4afo5fco4afo5fco4af
340 DATA o5eco4geo5eco4geo5eco4geo5eco4ge
350 DATA o5do4bgdo5do4bgdo5do4bgdo5do4bgd
360 DATA o5co4geco5co4geco5co4gego5cege
370 DATA v13o5fco4afo5fco4afo5fco4afo5fco4af
380 DATA o5eco4geo5eco4geo5eco4geo5eco4ge
390 DATA o5do4af+do5do4af+do5do4af+do5do4af+d
400 DATA o5gdo4bgdo3bgdo2g4r2.
410 DATA s9o4r2r8cecr2r8cec
420 DATA r2r8cecr2r8do3bo4d
430 DATA r2r8cecr2r8cec
440 DATA r2r8cecro3g4o4c4r
450 '
460 DATA t255v14o314
470 DATA cro2gro3cro2gr
480 DATA o3cro2gro3dro2gr
490 DATA o3cro2gro3cro2gr
500 DATA o3cro2gro3cro2cr
510 DATA s9o2f2.o3cf2.c8f8
520 DATA o2e2.o3ce1
530 DATA o2d2.bo3d2.o2b8o3d8
540 DATA o2c2.go3e1
550 DATA o2f2.o3cf2.c8f8
560 DATA o2e2.o3ce1
570 DATA o2d2.ao3d2.o2a8o3d8
580 DATA o2g1ro3d8r8o2b8r8g8r8
590 DATA v14o3cro2gro3cro2gr
600 DATA o3cro2gro3dro2gr
610 DATA o3cro2gro3cro2gr
620 DATA o3cro2gro3c8r8o2g8r8o3c8r8
```

NET WORK

今回から始まった"おもしろネットワーク"。といっても、沖網や地引き網の仕事をする漁師さんのことじゃないよん。コンピュータを電話回線につなげて、遠く離れた人とも、情報のやりとりをすることができるパソコンネットワークのことなのだ!!

まずは必要な道具選びから……ね

最近になって、ようやくパソコン通信という言葉をよく耳にするよーになったけど、まだまだパソコン通信は一般的じゃないんだよね。パソコン通信というと、根暗なコンピュータのマニアがやっているものというイメージを持っている人が少なくないのには困ってしまう。ほんとうはそんなことないんだけどね。またパソコン通信には興味があるんだけど、なんとなくムズカシイんじゃないかと考えすぎの人がいるみたい。コンピュータのことをぜんぜん知らなくたってカートリッジをポンと差し込めばゲームで遊ぶことができるよーに、パソコン通信もコンピュータのことなんか、まったく知らなくたってできるのですよ、ほんとにカンタンなんですから。

ま、なんだかんだ言ってないで、とりあえず始めてみるのが、いちばんてっとりばやいわけです。

でもって、いざパソコン通信を始めるとなると、必要な道具をそろえなきゃなりません。パソコン通信というのは、電話回線を使ってコンピュータ同士を結び、情報をやりとりするわけだから、MSXを電話回線につなげる通信モデムというヤツが必要なのです。MSXの場合、通信モデムカートリッジと呼ばれているもので、スロットにポコンと差し込んで使います。ソニーのHBI-1200やパナソニックのFS-CM1などの通信モデムカートリッジが発売されています。

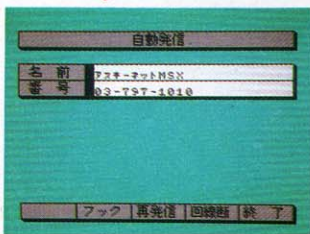
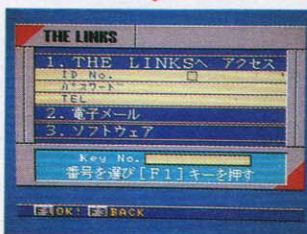
「え〜っ! MSXだけじゃ、パソコン通信ができないのぉ?」というわがままな人や、めんどうくさがり屋の人には、本体の中に通信モデムを内蔵しちゃったMSXがあるんですよ。松下さんのとこから発売されている、パナソニックA1FMという機種なんですがね。これはディスク内蔵のA1Fの本体に、さらに通信モデムまでが内蔵されちゃっているんです。つまり、めんどうなことはいっさいなし。これ1台で、ゲームはもちろんのこと、パソコン通信もできちゃうわけです。

さぁて、これで道具はそろったわけだけど、ここで、ちょっとした難関が待ちかまえているのです。さっきも、ちろっと書いたけど、パソコン通信は電話回線を使うわけだから、通信モデムに電話線をつながなきゃならない。通信モデムやA1FMを見ると、見慣れないソケットみたいなもんがあるでしょ? それが、モジュラープラグのソケットなんですよ。ここに電話線をパチンと差し込むわけです。あなたの家の電話機がモジュラープラグになっていれば、なんの問題もないわけですが、そーでない場合はこのモジュラープラグというやつに換えなきゃならない。工事自体はカンタンで、素人でもなんとかなっちゃうんですが、ものが電話線だけに、勝手にいじくっちゃいけないことになっているのです。近くの電話局に頼みましょう。モジュラープラグに換えるだけなら、3,000円ぐらいでやってくれるはずです。

これで、もうあなたのMSXは、日本中のネットワークにアクセスすることが可能となったわけです。ただし、大きなネットワークでは有料のところが多いので、事前に入会申し込みをして、自分だけのID(身分証明書みたいなもの)をもらう必要があります。とりあえずは、日本全国に1,000以上はあるという草の根ネット(141ページで紹

はじめての日もこれさえあれば安心!!

Panasonic FS-A1FM

A1FMに内蔵されているモデム MはモデムをSTを表わしている。つまり、MSX2本体に、フロッピーディスクとモデムが内蔵されているということだ。A1Fと同じ外観、同じ大きさなのに、モデムが内蔵されているのには驚いてしまう。これ1台にパソコン通信に必要なものがすべてそろっているので、スッキリまとめることができるのがウレシイね。それにもまして、ウレシイのはスロットが拡張のためにふさがらないということだ。本体後部にある電話機と電話回線を接続するためのモジュラープラグのソケットがモデム内蔵のあかし。

⬆こちらは、ほとんどのネットワークにアクセスすることができる通信モデムだ。

⬆これがTHE LINKS専用のモデムです。もちろん会員にならないと入れないよん。

LINKS専用モデムも内蔵

A1FMに内蔵されているモデムは基本的に、FS-CM1と同一のものだ。つまり、アスキーネットやPC-VANなどの一般的なネットワークに入ることができるモデムと、THE LINKSの専用モデムのふたつのモデムが内蔵されている。

電源を入れたときに自動的に立ち上がる『コックピット』という内蔵ソフトから、どちらのモデムも自由に選択できるようになっているわけだ。THE LINKSにも加入しようと思ってる人にはありがたい機能だね。

また、これとは別にディスクでTOOLという、ディスクのフォーマットやコピーなどがカンタンに行なえるユーティリティーや、住所録や電話帳に使えるカード型のファイル、グラフィックツールのソフトが付属している。さらに、目だたないところでは、A1FMになって、内蔵ソフトを切り離すスイッチが本体後部に設置された。このスイッチを切っておくと、ディスク版のソフトなどを使うとき、いちいち内蔵ソフトが立ち上がることがないので、便利になった。

FS-A1FMはこんなにお得なのだ!

FS-A1(MSX2本体)……………29,800円
FS-FD1A(3.5インチFDD)….39,800円
FS-CM1(通信モデム)………32,800円
別々に買うと合計で 102,400円 のところ

FS-A1FM(FDD、モデム内蔵)は なんと 84,800円

介してあるよ)にアクセスしてみることをオススメします。たいていの場合、無料で、しかも初めてアクセスする人にもゲスト用のIDを用意しているところが多く、アクセスしたネットワークが気にいったら、オンライン・サインアップといって、そのネットワーク上で、入会の申し込みができるようになっているところもあります。

草の根ネットとは、個人で運営している小規模なネットワークで、ネットワークの魅力にとりつかれた人たちが自発的に始めたものだけど、今後、ますます増えていくことだろう。草の根ネットがもっと、もっと、普及すれば、地域コミュニケーションの点でも、変わってくるのではないかと思う。

そーゆー意味で、これから、パソコン通信を始めようと思ってる人や、気楽にパソコン通信を楽しみたいと考えてる人にとってMSXは、最適のパソコンじゃないか、と思う。ちょっと前まで、パソコン通信を始めようと思ったら、高価なパソコンと通信モデム、それに通信用のソフト一式をそろえなきゃならなかったんだよね。それを考えると、まったく夢みたいな話だ。安価なMSX2の登場や、取り扱いのカンタンな通信カートリッジの登場、さらにお得なA1FMの登場で、パソコン通信がますます身近なものとなってきたようだ。これまで、パソコンには興味がなかった人たちにも、どんどんパソコン通信を楽しんでもらいたいし、パソコン通信をする人が増えてほしいと思うのです。

というわけで、次回はA1FMの内蔵ソフトの使い方と、じっさいにA1FMを使ってネットワークにアクセスする手順などをできるだけ詳しく、わかりやすく紹介したいと考えてますので、楽しみにしていてくださいね。それでは、ネットワークで会いましょう。

モデム内蔵のMSX2たち

HBI-1200と同等の機能の通信モデムが本体に内蔵されている。ひきしまった、カッチリとしたデザインで、大きめのテンキーボードが使いやすそうだね。もちろん漢字ROM内蔵で、ネットワーク上の漢字のメッセージも読むことができる。MSX-JE準拠の日本語ワープロMSX-WRITEのフロントエンド・プロセッサを使える。

MITSUBISHI
ML-TS2H 75,000円

電話機とモデムとMSX2が一体になった、おシャレなデザインのML-TS2Hだ。JIS第1水準の漢字ROMの他に第2水準までの漢字をフォローしている。しかも、MSX-JE準拠で、MSX-WRITEを使い、ネットワーク上で漢字のメッセージを書くことができる。電話機の付いていない、ML-TS2という機種も発売されている。

A1クラブの中にMSXマガジンハウスを建設中なのだ!!

THE LINKS

ツアーインフォメーション
知らない町を旅してみたい、そんなあなたにオススメ!!

コンチェルト
ちょっぴり大人の会話を、コーヒーを飲みながら……。

アシュギーネ・シアター
ゲームの『アシュギーネ』を題材にした小説を連載中!!

St.LEO学園
あなたの悩み事にLEO学園長がお答えしちゃうのです。

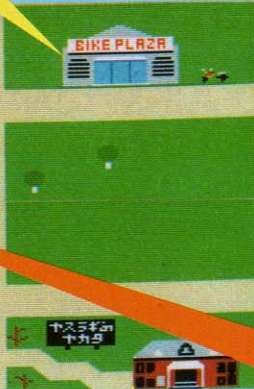
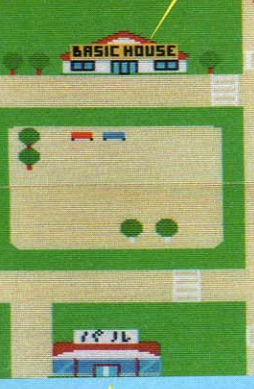
バイクプラザ・りんくす
バイクが三度の飯より大好きな人のコーナーなのです。

チャットハウス
ネットワーク上でリアルタイムの会話ができちゃうぞ。

リンクスビル
会員からの質問や苦情を受け付けるLINKSの窓口です。

インフォメーション・ハウス
A1クラブのインフォメーションを扱うセンターですよ。

MSXマガジンハウス
建設予定地

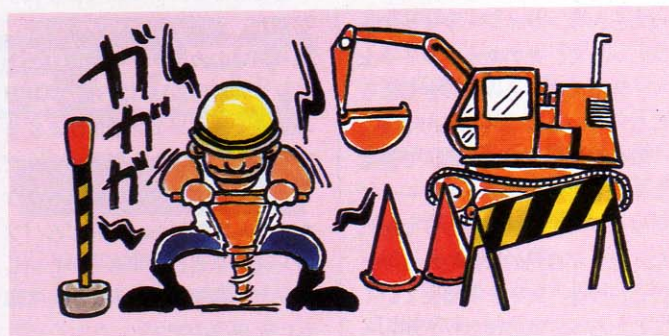
図書館
会員の手による小説やエッセイを集めた図書館です。

やすらぎの館
とっても不思議なパラレルワールドの世界へようこそ。

パル
デンキ屋ケンちゃんの電気製品のよろず相談室なのだ。

A1クラブの街がどんどん大きくなるぞ!!

突然、なんですがTHE LINKSのA1クラブの中にMSXマガジンハウスを建設しようという計画があるんです。やっぱり唐突でしたかね。これでは、いったい何のことなのか、おわかりにならない方も多いでしょ。では、説明しますね。

THE LINKS(リンクス)というのは京都に本拠を構える、日本テレネット株式会社が運営しているところのMSX専用ネットワークなのであります。世の中にパソコンネットワークは星の数ほどあれど、MSX専用で、文字だけじゃなくグラフィックがビシバシ使え、しかもゲームをメインにすえてるネットワークはTHE LINKSだけなのでありまするるるるる。

でもって、THE LINKSの中にネットワークをいわゆるひとつの町にみたてたA1クラブというものがあるんです。ここにはいろんなビルや家が建っていて、自由に中へ入ることができるのです。中に入ると、そこは音楽好きの人が集まっている家だったり、バイクが好きな人の集まる場所だったりするわけです(マップ参照)。

というわけで、MSXマガジンといたしましては、ぜひともこのA1クラブの中に居を構えたいと計画を練っていたのですが、すでに、

建設予定地も決まり、もっか徹夜作業で工事中なのです。ひょっとしたら、この本が出る頃には完成しているかもしれませんよ。もし、お近くをお通りの際には、ぜひ寄ってみてくださいませませ。

上のマップを見ていただくとわかるのですが、A1クラブの町は現在、工事中のところが多く、日に日に大きくなっているのです。すでにマップでは紹介できなかった部分にもビルが建ち、道路ができています。町を歩くたびごとに、おっ、こんなところにもビルが建ったのか……と新鮮な驚きに満ち、活気があふれている町なのです。

BASIC HOUSE
MSXのベーシックについての質問などを受け付け中!!

ガイガー・ラボラトリ
ネットワークゲーム、ダイレスの入り口はこちらです。

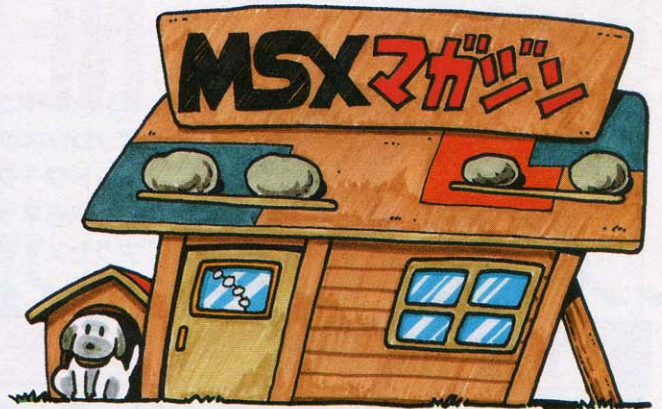
A1サーキット
いわずとしれたA1グランプリの開催サーキットなのだ。

ゲーム・ビル
ゲームに関することなら何でもオーケーなのさ!!

クイズ・ハウス
アイドル、一般知識、ゲームなどのクイズを楽しもう。

マイクロ・データ
周辺機器やソフトウエアの質問、それにハードQ＆A。

ミュージックスクウエア
なつメロから、ロックまで音楽なら、何でもござれ。

入居者募集中!!
■敷金礼金なし
■バス・トイレなし

◆MSXマガジンハウス完成予想図◆

A1クラブを訪れた人は広い道路が交差する、この町の中心地に出る。THE LINKSのある京都の道路は碁盤の目状になっていることで有名ですが、たとえば、五条通りから、北や南へ行く場合を、それぞれ上がる、下がると言い、東や西へ行く場合は、東入る、西入ると表現するとのことです。

その例で言うならば、町の中心地から、1ブロックほど西入ったところが、MSXマガジンハウスの建設予定地なのです。町の中心地から歩いて数秒、交通至便、日当たり良好、環境抜群の一等地に位置するわけです。

とりあえず上のイラストが我らがMSXマガジンハウスの完成予想図です。居並ぶ立派なビルや建物のなかにあって、少々貧弱というか、つっかえ棒がなければ、今にも倒れてしまいそうですが、そこはみなさんのお力で支え、盛り立てていってほしいと思うのです。見てくれはボロっちくても中身で勝負です。みなさんが気安く集える家庭的な雰囲気の家にしたいと、あれこれ考えています。はい。

竜宮帝国の逆襲

A1クラブの地下に巨大ダンジョンが……!!

てぇーへんだ、てぇーへんだ、てぇーへんだぁーっ!! 八五郎おめぇの「てぇへんだ」は聞き飽きたぜ。へ、平次親分、てぇへんなんですよ。入浴中の乙姫様が何者かによってさらわれちゃったんですよぉ！ なにぃ？ 入浴中……の乙姫様が！ そいつぁあ、てぇへんだ！ というわけで、大変なことになってしまったぞ。

なにが大変かというと、ある日、竜宮ハウスで反乱が起こり、鯛や平目が入浴中の乙姫様を監禁してしまったのだ。もっと大変なことは、ふだん何気なく歩いていたA1クラブの地下に巨大な竜宮帝国があったということなのだ。あなたは乙姫様を救うためにA1クラブの地下に広がる竜宮帝国をくぐり抜け、A1クラブのどこかにある竜宮ハウスを目指すのだ（マップを丹念に調べれば、竜宮ハウスがどこにあるのか、わかるよね）。

『竜宮帝国の逆襲』はA1クラブの地下に巨大な竜宮帝国があるという設定のネットワーク・アドベンチャーゲーム。A1クラブのある建物に入ると、そこは、巨大な竜宮帝国へつながっている。迷路状になった竜宮帝国を進んでいくと、途中でさまざまなキャラクターが登場し、じゃまをしたり、ヒントをくれたりする。

第1ステージ(ヤンキー迷路)の出口で待ち構えている最初の大ボスはアメリカザリガニ。こいつにジャンケンで勝たないと、次のステージには進めないのだ。

第2ステージ(暗闇城)には、メッセージを書き込んでもIDが表示されない、ウソつきコーナー、ほらあボードがある。ここの大ボスはアンコウ将軍だぞ。

第3ステージ(タコツボ魔鏡)は、まったく別の部屋にワープしてしまう超時空タコツボがやたらある。

そして、いよいよ竜宮ハウス。はたして、あなたは竜宮ハウスに無事たどり着き、入浴中の乙姫様を見ることができるだろうか？

パソコンネットワークといっても様々である。ここでは、代表的な商業ベースのネットワークと、全国各地に根付いている草の根ネットと呼ばれる個人が運営しているネットワークのいくつかを紹介したいと思う。とくに草の根ネットにアクセスする場合は、運営時間を確かめてアクセスするように気をつけようね。

THE LINKS

ゲーム中心のMSX専用ネットワーク

THE LINKSは前のページでも紹介したとおり、MSX専用ネットワークとして、ネットワークゲームに力をそそいでいます。A1グランプリやダイレス、ディーヴァなど、これまでも数々のネットワークゲームを提供してきましたが、5月28日より、いよいよ『ガーリーブロック』がスタートします。

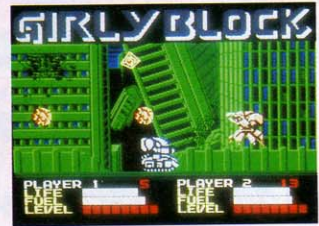
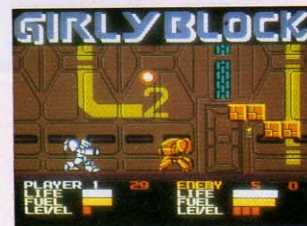
ガーリーブロックは、ROMカートリッジでTHE LINKSから販売されます。プレイヤーはいろいろなパーツを組み合わせて自分のロボットを作り、バトルモードで戦うことで自分のロボットをどんどん強くしていきます。

そして、MSX2のスロット1にTHE LINKSの専用モデムを差し込み、スロット2にガーリーブロックを差し込みます。そうするとTHE LINKSにアクセスできるようになるので、自分のロボットを登録。さらにネットワーク上に登録されている他のロボットのデータをダウンロードして、キミのロボットと戦わせることが可能です。

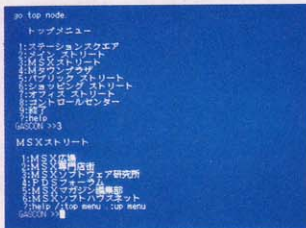
ガーリーブロックについては、次号でさらに詳しく紹介する予定ですので、楽しみに待っていてくださいね。

■問い合わせ先

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
日本テレネット株式会社
☎ 075-211-3441

5月28日よりガーリーブロックゲーム大会開催

アスキーネットMSX

便利なハイパーノーツシステム

アスキーネットには、ACS、PCS、MSXの3つのネットワークがありますが、その中のアスキーネットMSXは名前のとおり、MSX専用ネットワークになっています。

アスキーネットMSXはMタウンの愛称を持つ、コミュニケーション主体のネットワークで、なんと、100以上のBBS(電子掲示板)があります。それらを見やすくまとめているのがハイパーノーツと呼ばれるシステムで、書き込まれた内容ごとにタイトルのついた一冊のノートにまとめられ、読みたいページをすばやく見ることができるようになっています。

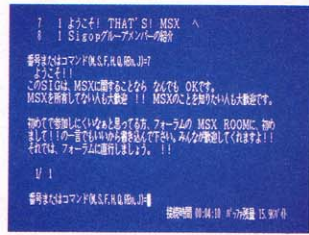
MSXのプログラムを誰でも無料でダウンロードして使うことのできるPDSやMSXのソフトハウスからのインフォメーション、ネットワークで買い物ができるオンラインショッピング、また、毎日送られてくる時事通信社のニュースサービスも受けることができます。

さらに、夜ともなると、ボイスルームには、大勢の人がどこからともなく集まり、ゲームの話など、ネットワークでリアルタイムのおしゃべりを楽しんでいます。

■問い合わせ先

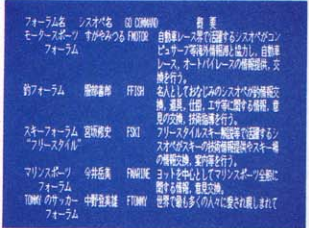
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
MSXクラブ事務局
☎ 03-486-9661

PC-VAN

アクセスポイントが全国に90ヵ所

現在、会員数30000人、回線数は400もあり、アクセスポイントが全国に90ヵ所を誇る国内最大のパソコンネットワークです。アクセスポイントというのは、たとえば、北海道に住んでいる人がPC-VANにアクセスする場合、北海道のアクセスポイントに電話をかければ、東京にあるPC-VANにつなげることができるシステムで、電話料金はアクセスポイントまでの料金で済むことになります。サービスの内容もバラエティーに富んでいます。

■問い合わせ先
〒108　東京都港区芝5-33-1
NEC PC-VAN
☎ 03-454-6909
(9:00～17:00 土・日曜、祝日を除く)

NIFTY-serve

フォーラムの充実が魅力的のネット

NIFTY-serveの最大の特徴はフォーラムと呼ばれるSIG(趣味を同じくする人の集まり)が充実していることです。モータースポーツのすがやみつるさんや、釣りの服部善郎さん、サッカーの中野登美雄さん、バードウォッチングの岩本久則さんなど、各界の著名人やプロの人がフォーラムの進行役を務めています。このフォーラムを通じて質の高い情報交換や共通の趣味を持った仲間と出会えるのは、やはり魅力的ですね。

■問い合わせ先
〒102　東京都千代田区麹町1-10
麹町広洋ビル
エヌ・アイ・エフ株式会社
☎ 03-221-0219

EYE-NET

テレビやラジオとメディアミックス

フジサンケイグループのパソコンネットワーク。ニッポン放送のスーパー電リクヒットパラダイスやフジテレビの番組など、放送メディアとパソコンネットワークがメディアミックスした楽しいメニューが盛りだくさんです。また、アイドル予備校、おニャン子クラブなど、アイドルに関する情報も豊富なことで有名。ヒューマニティーあふれるコミュニケーションを目指してがんばっています。

■問い合わせ先
〒162　東京都新宿区河田町3-1
株式会社フジミック
EYE-NETセンター
☎ 03-357-1738

全国津々うらうら

草の根ネットめぐり

ここで紹介する草の根ネットは、すべて下の設定でアクセスすることができます。login:と出たら、NEWと打ち込んでください。

通信方法	全二重
データ長	8ビット
X制御	あり
ストップビット	1
パリティチェック	なし
S制御	なし
送信時行末	CRのみ
受信時行末	CR+LF

●無料でアクセスできるネットワーク

BBSH

北海道にある草の根ネットワークの中心的存在。大勢で遊ぶことのできるネットワークゲームがある。

所在地	北海道札幌市
シスオペ	成田正憲
回線番号	☎011-641-0487
通信速度	300～2400bps
運営時間	24時間

☆ネット(スターネット)

シスオペは平石さん。でも、ネットワーク仲間の間では、あぼねさんで通っている。よろしくね。

所在地	東京都武蔵野市
シスオペ	平石亘
回線番号	☎0422-20-1578
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

イースタントラベラーズ

SYN-NETという、ネットワークのシスオペも務める手島さんが個人的に開局したネットワークなのだ。

所在地	愛知県南市
シスオペ	手島寿憲
回線番号	☎0566-42-3045
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

ぺんぎん村ネットワーク

愛知、岐阜、大阪などからアクセスする人が多い。現在、会員数は130名。ゲームや音楽が話題の中心。

所在地	岐阜県土岐市
シスオペ	大脇千春
回線番号	☎0572-54-7990
通信速度	300～2400bps
運営時間	24時間

F.C.-BBS

ゲーム専門のネットワーク。惑星間を舞台に交易と戦争をするトレードウォーズというゲームがある。

所在地	大阪府高槻市
シスオペ	多田三樹
回線番号	☎0726-96-5406
通信速度	300～2400bps
運営時間	24時間

INFORMATION

■ TELEPHONE ■

家の中ならどこでも電話できちゃうのだ

誰にもじゃまされたくないプライベートな電話ってあるじゃない。オヤジやオフクロなんかにゃきかれたくない。だけど電話のある場所っていったら家族みんなのだんらんの部屋。きかれたくないっていう一心で、電話のコードを延ばしてはみたもののやっぱり短い。なんてなげいていたキミにお勧めしたいのが、三洋電機(株)から発売されている〝TEL-L8〟。

この電話なら、最大100メートルまで電波を飛ばしてくれるので、家の中にいれば、どこでも自由に電話で話ができる。だから、親の目(耳?)を気にしなくてよいのだ。万が一、100メートル以上はなれてしまったら、ピーッという音がなって知らせてくれる。

もうこれで、電話はボクのモノなんて思って、時間がたつのも忘れて、長電話。長電話をするっていっても、1時間や2時間じゃない。こいつなら、なんと5時間まで連続通話できてしまうんだ。それに、充電スタンドがセパレート式になっているから子機にACアダプターをつなげば、どこでも充電できてしまうのだ。一度は使ってみたいよね。

⬅シンプルな白と黒の2タイプ。価格は79,800円。㊐三洋電機(株)☎06・991・1181

ボタンひとつでラクに電話できるのだ

最近、NCC(市外電話サービス)を利用する人ってふえているよね。でもNCCって、ダイヤル番号が長くて結構めんどくさかったりもする。そんな時、この〝ベルピアD〟なら簡単。アクセス番号、暗証番号、相手先のダイヤルを、それぞれ登録しておけば、ピッピッピッと3つのボタンを押すだけで、すんでしまうのだ。

この電話、他にもたくさんかしこい機能がついているんだよ。

受話器をおいたままで、ボタンを押せば何度でも電話してくれる、リダイヤルボタン。これは、コンサートのチケット予約の時なんかラクだよね。あと、ふだんディスプレイには日付が表示されているんだけれど、ダイヤルしはじめると、相手の番号が表示されたり、通話時間が出てきたりと、多機能多機能。ディスプレイ表示で電話機の様子がわかるから、安心して使える。便利だよね。

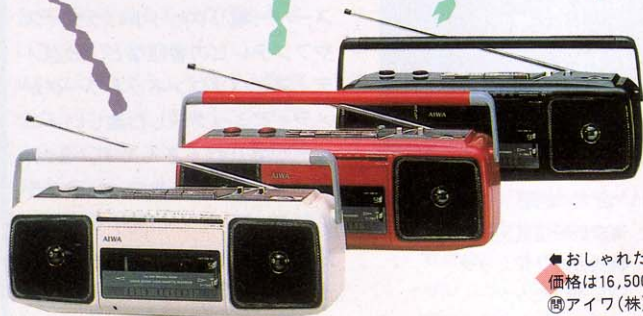
⬆全部で11の表示機能付きだ。価格は26,800円。㊐富士通(株)☎03・216・3211

■ AV ■

軽いから気軽に運べるミニラジカセ!!

グループでの旅行やパーティーなどにかかせないものといったら、やっぱりミュージック。車を持っている友達がいればいいけど、電車ででかける時なんか、誰がラジカセ持っていくか、もめたりしていないかな? だってラジカセって結構荷物になっちゃうじゃない。そんな問題を、解決してくれるかのように、アイワ(株)から、とってもおしゃれなラジカセが発売されているんだぞ。

それは、ミニ・ステレオラジカセ〝フットワーク・ウィズCS-R3〟という商品なのだ。サイズは、幅335、高さ120、奥行110ミリで、重さ1.6キログラムと小型。だから、持ち運びにとっても便利なんだよ。この、コンパクトでおしゃれなミニ・ステレオラジカセ、テレビ、FM、AMの3バンドを内蔵。カセット部の実力はというと、再生オートリバースで、ボタン1つで簡単に録音できる、ワンプッシュ録音機能をもっているんだぞ。最大出力は、左右それぞれ1.5ワット。色は、ホワイト、レッド、ブラックの3タイプ。カラフルでおしゃれだから、インテリアとしても申し分ないよね。

持ち運びにも便利だし、これからのレジャーシーズンのおともにつれていって、みーんなで、もりあがってしまおうぜ! 楽しめること間違いなしだ。ゲームミュージックのテープを持っていくなんていうのも、いいかもね。

⬅おしゃれだ。価格は16,500円。㊐アイワ(株)☎03・835・1378

■ GAME ■

TOKYO DOMEがゲームになった

メガホン片手に「かっとばせー」なんて声をはりあげたこと、キミはないかな？ きのうの試合、お気に入りのチームが負けちゃったからって、がっくりしている人もいるんじゃない？ 今やプロ野球は、国民のスポーツ。どこのチームが勝ったかなんてことぐらい知らなきゃ、話題についていけないっていうほどなのだ。

プロ野球も開幕してから、もう1ヵ月。今年はファンにとっては大喜びの東京ドームがオープン。テレビのブラウン管ですでに、おなじみしてたり、もう行ってきちゃったなんて人も多いんじゃなかろうか。で、うれしいことに(株)エポック社が、これをゲームにして発売しちゃったのだ。

この〝TOKYO DOMEビッグエッグ野球盤〟、その名の通りのドーム付き。だから、今までみたいに自分で球をセットしたり、投げることをしなくてもいい、フルオートマチック機能になっているんだ。変化球、内・外野シフト、全部で12の機能をもっている、かっこいいやつなのだ。野球ファンなら見逃せない。欲しい、欲しいよね。

⬆価格は9,800円。エポック社より発売。㊐☎03・843・8811

■ PRESENT ■

"FDカラーコレクション"発売記念！

パソコンを愛用するキミたちにとって、フロッピーディスクはかかせないもの。何枚もっていてもいいものだよね。というわけで、〝Detalife〟の名前でおなじみの化成バーベイタム(株)から、3.5インチカラーフロッピーディスクの発売を記念して、これを3枚1セットにして5名様にプレゼント。

このカラーFDを使えば、好きな色に好きなプログラムやデータを入れることができるから、ファイリングもラクなのだ。欲しい人は、下記のあて先に6月8日までに応募してね。

応募のあて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
カラーFDプレゼント係

⬆価格は1枚1,750円。㊐化成バーベイタム(株)☎03・542・6334

■ CLOCK ■

音が鳴らない目覚まし時計なのだっ！

毎晩セットする目覚まし時計。明日こそ絶対起きてみせる、そう心に誓って眠るんだけど……。毎朝鳴り響く目覚まし時計に気がつかないで、むかえる毎日。あーまた今日も遅刻、なんて人も多いんじゃなかろうか。

そんなあなたのために、つおーい味方、新兵器の登場だ。その名も〝バイブ目覚まし〟。下の写真のワニが、クリップになっているんだけど、これを枕やシーツにはさんで目覚ましをセットするだけ。すると、バイブレーターの働きでブルブルと振動が体に伝わってきて、目が覚めるというわけだ。

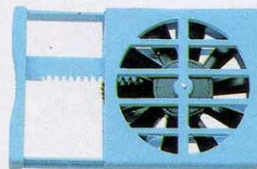
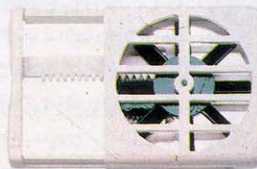
旅行中、グループのリーダーで1人早く起きなくてはならない時、寝台車でのお目覚めにはもってこいだね。これでもう、時計の音に悩まなくてすむのだ。うれしい。

⬅カバとイヌもあるのだ。価格5,500円。㊐学研☎03・493・3211

■ FAN ■

カード時代たけなわっ FANの登場だ

今の世の中、カードを1枚も持っていない人はいない、というほどのカード時代。文房具やソーイングセットなど、モノたちもどんどんカード化されちゃって、コンパクトになっていく。

そんな中で、今度は扇風機がカードになってしまったのだ。そいつの名前は〝CARD FAN〟。左右の端を押し縮めると、中のファンがクルクル回って、ブンブン風が来るという、いたって単純明快なやつなのだ。カードサイズだから、ポイッとポケットやカバンの中に入れて持ち歩けるし、手動式だからどこでもOKね。日差しが強くなっていくこれからの季節、うちわじゃちと恥ずかしいなんてそこのあなた、FANを手の中に忍ばせてシャレてみようぜ！

⬆世界一小さなFANは手のひらサイズのスグレモノ。価格380円。㊐学研☎03・493・3211

■EAT■

カードを当ててアルバムをもらおう!

プロ野球ファンのみなさま、おまたせしました。毎年おなじみ、カルビー(株)の〝野球チームチップス〟が、今年も発売されたぞ! もう、知ってるなんて人も多いと思うけど、紹介してしまうのだ。

このチップス、お値段は30円ととってもお手頃。おまけに、1袋に1枚プロ野球選手のカードがついているのだ。しかも、うれしいプレゼント付き。カードの袋の裏にホームランの文字が出れば、野球選手が表紙のアルバムがもらえてしまうのだ。カードの裏には、選手のプロフィールが書いてある。種類もこれから、どんどんふえていくってことだから、うれしいね。

ナイターもいよいよ本番だし、野球をみるなら、ビール片手にといきたい。で、おつまみにはチップス。だけど、キミたちにはまだ早い。そんなとき、おとーさんにこのチップスをすすめてしまおう。カードはキミのものだし、おとーさんも満足のチップスなのだ。

⬆ポピュラーなコンソメ味だよ。価格は30円。問カルビー(株)☎03・902・1111

■TOY■

ヘンな人形、だけどなぜだかニクメナイ

MSXマガジン編集部では、机の上ってのはたいていちょっとでもさわろうものなら、ドーッと雪崩でもおきてしまいそうだったり、机なんだか物置きなんだか、わけのわからない机なんてのばかりだ。そんな机に、スペース狭しと置かれているものがある。それは、なんと人形。

その人形たちも、編集者たちの好みや個性(?)がでているっていうんだか、実にいろいろあったりする。ゴジラにワニ、ヒヨコにカエルなどなど。グェーなんて鳴くアヒルもあったし、そうそうゾイドの山なんてのもあったな。なんか、人形なんてのは、なければなくてもいいんだけど、結構存在感があったりするのだ。キミの周りにもないかな? みょーに存在感のあるやつ。

そんな人形が、(株)バンダイから発売された〝It's Q〟。得体の知れないこの男(?)、伊集院龍之介なんて名前がついているのだ。別に何するわけではない。単なる人形なんだけど、やけに存在感のあるやつ。カワイイのかミニクイのか、賛否両論。気どってるんだけどなぜかニクメない。キミの机の上に置いてみない?

⬅なんと高さは30センチ。結構ドデカイヤツなのだ。価格は4,800円。問(株)バンダイ☎03・842・5155

■NEWS■

タミヤ・レースのスケジュール発表なのだ

日付	回	レース
◆5月15日	第4回	タミヤタムテックグランプリ
◆5月29日	第38回	タミヤRCカーグランプリ〈オン・オフ〉
◆6月12日	第2回	タミヤオフロード耐久レース選手権(予選)
◆6月26日	第2回	タミヤオフロード耐久レース選手権(決勝)
◆7月3日	第39回	タミヤRCカーグランプリ〈オン・オフ〉
◆7月24日	第11回	ジュニアチャンピオンシップ〈オン・オフ〉
◆7月31日	第40回	タミヤRCカーグランプリ〈オン・オフ〉
◆8月28日	第39回	タミヤグランプリ〈オン〉
◆9月4日	第41回	タミヤRCカーグランプリ〈オン・オフ〉
◆9月18日	第5回	タミヤタムテックグランプリ
◆10月2日	第42回	タミヤRCカーグランプリ〈オン・オフ〉
◆10月9日	第20回	タミヤ耐久レース選手権(予選)
◆10月23日	第20回	タミヤ耐久レース選手権(決勝)
◆11月3日	第43回	タミヤRCカーグランプリ〈オン・オフ〉
◆11月13日	第25回	タミヤオフロードミーティング〈オフ〉
◆11月23日	第17回	タミヤグランプリ愛知大会〈オン〉
◆12月4日	第44回	タミヤRCカーグランプリ〈オン・オフ〉
◆12月18日	第40回	タミヤグランプリ〈オン〉

田宮模型から、これからのラジコンレースのスケジュールが発表されたぞ。日程は上のとおりだ。

このレースに参加してみたい人は、はがきに参加したいレース名を書いて申し込んでくれ。

レースの参加申し込みは1ヵ月前から2週間前まで。テレビレースのRCカーグランプリについては、参加希望者が多いってことだけど、他のレースなら申し込めばだいたい参加できるぞ。この他にも、急に追加、変更されるレースもあるから注意してね。お問い合わせは、田宮模型☎0542・83・0002まで。キミの腕を試すチャンスだ。

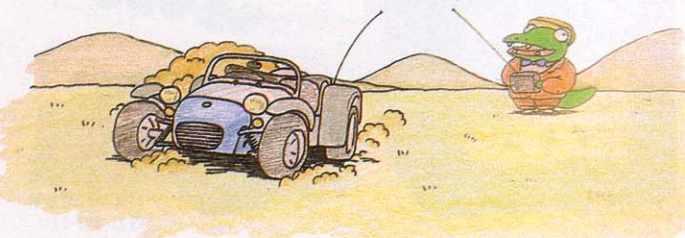
■MUSIC■

カプコン・ゲームミュージックVol.3発売

カプコンのゲームミュージック第3弾が、アルファレコード(株)から発売されたぞ。

これは、今アーケードで大人気の『虎への道』をメインに『1943』、『ブラック・ドラゴン』を、完全収録したものだ。ブラック・ドラゴンは、全編で20分を超える大作となっているぞ。

ほかに、アレンジ・バージョンで、『魔界島』を収録。いままでとちがった、ファンキー調からラテン調、クラシック調と3部構成でアレンジされているから、聴きごたえも十分だ。カプコンサウンドに、ハマってしまおうぜ。

⬆価格LP、カセット2,200円、CD2,800円。問☎03・455・1791

MOVIE

プリンセス・ブライド・ストーリー

美しいお姫さま、彼女を守るハンサムで勇敢な青年、ふたりの行く手をはばむ魔の森や邪悪な王たち——。おとぎ話に必要不可欠なものをすべてぶち込んだファンタジーのきわめつきがこの作品だ。

病気で寝込んでいる孫のところにおじいちゃんがお見舞いにやってくる。プレゼントは『プリンセス・ブライド・ストーリー』というおとぎ話を読んで聞かせること。パソコンゲームに夢中な少年はいまいちのり気じゃないけど、ひとまず聞いてあげることにする。

むかしむかし、フローリン王国にバターカップという、それはそれは美しい娘がおりました。娘はハンサムな青年ウェスリーと恋をし、永遠の愛を誓いました。しかし、ウェスリーは長い修業の旅に出かけてしまいます。お別れのキスをかわす若いふたりでした……。「やめてよ、おじいちゃん、ぼく、キスなんか嫌いだよ！」と、現実的な少年はお話の途中でチャチャを入れる。ね、まるでいまどきの子供。ファンタジーもゲームの世界では夢中になるくせに、物語では楽しめないヒトが多そう。そんなキミの姿がこの少年に投影されていて、少々くすぐったい気持ちになっちゃうところが、この映画のミソ。

ブツブツいう少年にもメゲずに、おじいちゃんはお話をつづける。

それから5年、ウェスリーの死を風の便りに聞いたバターカップはその国の王さまと婚約します。身も心もぬけがらのようになってしまった娘にとって、誰と結婚しようと同じことだったのです。

と書いていたら誌面がなくなってしまったけど、このあと、魔物や巨大ウナギなどが登場して、ファンタジー・ワールドを彩る。昨年大ヒットを飛ばした『スタンド・バイ・ミー』のロブ・ライナー監督が贈る、現代っ子のためのファンタジー。しっかりハマれます。

●ベストロン映画配給
ライナー/シェイアン・プロ製作
●5月下旬公開予定

VIDEO

プライベート・アイ

やっぱり男は顔とムードよね！ なんていい切っちゃうとアタマにくる人もたくさんいるだろーけど、このビデオを見てると思わずそんな本音が出ちゃうよー。

『プライベート・アイ』とは私立探偵のこと。1956年のロサンゼルスを舞台に、36歳のジャックこと〝プライベート・アイ〟が渋くけだるく、そしてパワフルに殺人事件を解決してゆく。

主演のジャックに扮するのは『愛は危険な香り』のダイアン・レインに迫るヘンタイ男役で有名なマイケル・ウッズ。同じ人間とは思えないハンサム・タフ・ガイぶりでみんなを魅了しそうな気配。サングラスにタバコの煙、ドライ・マティーニと38口径。これだけ揃ってかっこよくないハズがナイ、でしょ。

バックに流れる音楽はツウの間で人気の高いジョー・ジャクソン。おしゃれでムーディーな音を聴かせ、雰囲気をいやがおうでも盛り上げる。製作・原案は、テレビのひとつの流れを作った『マイアミバイス』のアンソニー・ヤコビッチ。この作品でまたもやテレビ界に大きな話題を提供した。

メチャクチャきまりまくった大人のハードボイルド・ワールド。思わずため息が出ちゃいます。

●発売/販売元
CIC・ビクタービデオ
●5月27日発売/97分/15,800円

ブレードランナー

あの『ブレードランナー』の完全オリジナル版がビデオ・リリースされる！ この話を聞いて喜ぶ人はかなりのマニア。もちろん世の中そんな人ばかりじゃないので要説明ね。

この作品『エイリアン』のリドリー・スコット監督が撮った近未来のSF映画。かのSF小説家フィリップ・K・ディックの『アンドロイドは電気羊の夢を見るか？』が原作。西暦2019年のロサンゼルスを舞台に、外宇宙から地球へと逃亡してきたレプリカント(サイボーグの高級品のことね)6体と、彼らを追うバウンティ・ハンター(賞金稼ぎ)の戦いを、完璧なSFXを駆使して映像化した究極のカルト・ムービーなのだ。

そして、今回のビデオは、公開当時('82年)から〝幻〟と呼ばれていたバイオレンス・バージョン、おまけにノー・トリミング(左右を切ってない)なんだからその迫力、臨場感は正に劇場気分。

バイオレンス・バージョンといっても本編を見てない人にはピンとこないかもしれないが、要するに残酷なシーンが3つ加わっているわけ。さらに巻末にはこの映画の美術を担当したシド・ミードの原画集も収められている。とにかく大型テレビで一度見てみようではありませんか。

●発売/販売元
ワーナー・ホーム・ビデオ
●発売中/119分/14,800円

MSXマガジン5月号86ページおよび169ページに掲載された、松下電器産業『株式チャート』の記事に誤りがありました。同ソフトが対応しているのは、大和証券、新日本証券、和光証券、岡三証券の4つの証券会社。また商品品番はFS-SD801Aです。慎んで訂正させていただきます。

全国1000万人のファミコンユーザーの心を熱くする感動のファミコン専門誌！

BIWEEKLY
ファミコン通信

10号絶賛発売中
特別定価320円

豪華2大付録

1 ALL ABOUT BASEBALL GAMES
『究極の野球狂』など、4種類の野球ゲームを徹底解剖＋選手名鑑だぜっ!!

2 ぼくってウパ 攻略ハンドブック
人気アクションゲームを大攻略!! これでハイスコアは確実なのだっ!!

11号は5月20日発売！

©LIGHT & SHADOWS, INC.

すべてのパソコンユーザーが幸せになれる情報誌

LOGiN 月刊ログイン 6月号

5月8日発売
特別定価520円

特集はアクションゲームだ

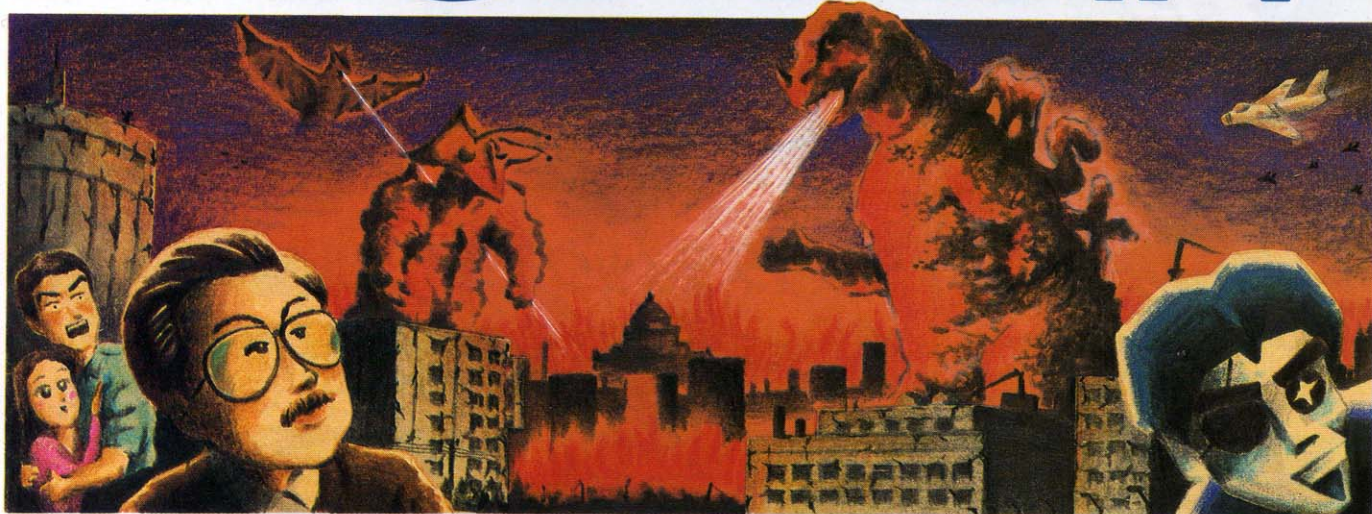
PC-8801版
誰にでも簡単に横スクロールアクションゲームが作れる『ヨコスカウォーズ』を大紹介するのだっ!!

特別付録
イースⅡ
冒険ハンドブック
もついてくるぞっ!!

最新ゲーム徹底解剖も大充実！

あのX68000でゲーセンそのままのカンドーが味わえる『源平討魔伝』をはじめ、『スーパー大作戦』、『ロードオブウォーズ』など全12本のゲームを解剖。そのほか、パソコンファンに嬉しい情報が満載なのだ!!

読者と編集者のふれあいサロン

MSX通信現わる!

まずはごあいさつ

おーはつーですー。かね? こんにちは、こんばんは。MSXマガジン内お笑いおたよりコーナーである"MSX通信"の頭取であるところの、田中パンチともうします。これからいろいろと、ご迷惑をおかけすると思いますので、あらかじめあやまりまする。ごめんなさい。

⬆これが、悪の根源、MSX通信の親玉、田中パンチさんのつら。

このコーナーは…

はっきりいって、極限を知らない、すっとこどっこいなコーナーです。開きなおっております、ある意味で。このページをめくって以降、いろんな募集企画がめじろ押しとなっていやす。気に入った企画がもしあったなら、はがきでも送ってやってくださいなったら。

ご説明いたします

一番最初だけ、ちょっとだけ能書をたれさせていただきます。今回しか書きませんからね、オッホンオッホン。

実は、ご存じとは思いますが、MSX通信というコーナーは、元来、MSXマガジンの兄弟誌である月刊ログインの中で生まれた、コーナーだったのでした。それが、諸般のいろいろな理由によって、ここにこうして移民してきたのです。ログイン内のMSX通信というのは、パソコン全体誌におけるMSXに的をしぼった、ゲーム紹介のお笑いコーナーという特性を持ってました。それが、MSXの専門誌に移行してきた。ということは、数学的に考えると、こんなことになると思われますです。(MSXのゲーム紹介+お笑い)-(専門誌だからMSXのゲームの紹介はそこここにちらばっているわけよ) =お笑い。

そうかあ、お笑いしか残らんのではないか、フミフミ。MSX通信という名前に固執する編集者は、このコーナーをなくしたくはなかった。すると上記の公式のように残ったものはお笑いの要素……と。

まあ、そんないきさつで、ここにこうして、こうなったわけでした。以前にもまして、バカさ加減にエネルギーをどんどん注入していこうと思います。真実と理念とイデアを持ちなおして新しくはばたくMSX通信に、夢多き幸あらんことを祈ってくれー。

みなさんが参加するページなのです!
カラーの読者ページー! 命知らずー

MSX通信第1回記念募集企画!!

1. ジョイスティックアイデア
2. パナアミューズメントカートリッジ ニックネーム&活用アイデア

大募集なのだ!

MSX通信がMSXマガジンに引っ越してきたのと同時に、この募集企画も、締め切りを延長して移動してきたのだ。狙え、MSX2マシン。

これはマジメな話!

このMSX通信というコーナーは、全体的に冗談がそこかしこにこびりついているページなのだが、この2ページだけは、とてもマジ。これはビックリの、大アイデア募集企画なのだ。だから、ウソだと思わないでね。松下幸之助さんに感謝感謝のスーパー企画！〝ジョイスティックアイデア大募集〟、そして〝パナアミューズメントカートリッジ、ニックネーム&活用アイデア大募集〟の豪華2本立て！

やっぱり、これからは、アイデアの時代よ、アイデアの。コンセプチュアルなアイデアの時代。まあ、パソコンに話題をしぼれば、ハードそしてソフトは、今となっては、技術的には、そんなにドドーッと差はなかったりするわけだな。さすれば、アイデア。そこが商品の強力な強みとなるのだ。なんである、アイデアル。なーんてな。

知的労働で、物品を稼げ。以下のアイデア募集にキミの頭脳をぶっつけてみて、採用されたらすごい賞品。やっぱり、働いて稼ぐっていうのは、気持ちいいよな。募集の内容をよくよく吟味して、豪華商品をもらってしまえー。

アイデアの生み出し方法は、続く2つの項目別ご案内をヒントにすれば、たぶんよいと思うです。

1 ジョイスティックアイデア!!

アクションゲームにかかせないものといえば、やはりジョイスティック。0.1秒あるいは画面上1ミリの動きで、ゲームの流れが変わってしまうこともある。自分がノロマのノロちゃんならば、あきらめもつくんだけど、自分の意思が十分に尊重されずに、つまりコントローラーのレスポンス性(反応)の悪さが原因ということになれば、怒りも5万倍。ジョイスティックって、ケッコウ、ゲームの出来を左右するものなんだぞ。うなずけるところ、あるでしょ？

そこで、そのジョイスティックについて、もう一度、冷静に考えてみよう。今、ジョイスティックの形の流れとしては、大きく分けて2種類かな。ゲームセンターのアーケードマシンにくっついているような〝棒玉ボタン2個〟タイプ。アスキースティックみたいなやつね。これが一番オーソドックスでしょうね。そしてもうひとつは、ジョイスティックとはいえないけれど、ファミコンにくっついてるタイプの、親指で上下左右タイプ。これは確かに、操作しやすいんだけれど、シューティングアクションには向かない。RPGやアドベンチャーゲームなんかには、こっちのほうが小さくて、向いてるかもしれないけどね。アスキースティックタイプとファミコンコントローラータイプ、この2種類を持ってれば、とりあえずなんでもござれというところなんだけれど……。

他にも、もっといい形のジョイスティックは考えられるのではなかろうかしら？　ぶっとんだアイデアじゃなくてもいい。ちょっとした気がきいたことを盛り込んだ、ちょっぴり使いやすいジョイスティックのアイデア、どんどんと考えてみようではあーりませんか!?

⬆松下電器産業(株)の『ジョイハンドル』。19,800円。こういうのもいいんじゃん。

大青春読み切り小説
よさほいのほい①

遠浅を走る、若い男女の影。男は孝夫、女は花子。ともに16歳だ。白い砂浜に、足あとが残っていく。浜で網をなおしている漁師の男たちは、その光景をほほえましく見る。まるで、映画の1シーンのように──。「ねえ、幸三。こんな映画、見るのよしましょうよ、ねえったら」、「なんで?」、「だって、今どき、若い男女が砂浜を走って、青春だ！　なんて100年古いわよ」、「いいじゃん、たまにはよお」。　(つづく)

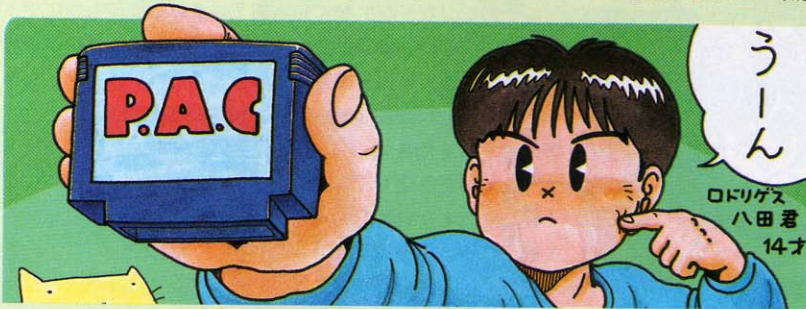
2 パナアミューズメントカートリッジ ニックネーム&活用アイデアじゃ!

さて、お次は、パナアミューズメントカートリッジについて。松下電器産業㈱から発売されている、3,800円のカートリッジ。それだけではゲームはできないんだけど、まあ働きものなのだ。そのパナアミューズメントカートリッジのニックネームと活用法を考えてみよう! 以下そのデータじゃ。

パナなんとか……というのは、いかにも長いので、今のところ〝PAC〟とみんな呼んでいるみたい。どんな使い方かっつーとだな、ゲームのデータをセーブできるのだ。つまり、バッテリーとRAMが入ってて、対応しているゲームの途中経過やプレイヤーのキャラクターを、このカートリッジ内に収納することができる。対応しているゲームソフトじゃないとだめなんだけどね。

さて、そのセーブ機能。最大10種類のちがったゲームのデータを収めることが可能なのだ。カートリッジの中に、10コの小部屋があって、たとえばAというゲームは1の小部屋、Bというゲームは2の小部屋を、セーブのときに使うとする。とね、不都合な点がなくて、1本のカートリッジで複数のデータを残しておくことができる、という寸法ですよ。

そういうヤツなんだけど、これを利用して何か新しいゲームのあり方を考えてみよう。ゲーム間でのデータのやりとりなんかは、あたりまえ。同じゲーム内でも、なんかのやりとりができるでしょう。

そういうことー。ニックネームと活用アイデアを考えてみようぜ。そうねえ、ニックネームでは、〝セーブ大魔王・パナパナちゃん〟なんてどうかな。本当に送ってきたら、没だけど。活用アイデアは、ゲームシナリオの面まで突っ込んで考えてもらえれば、うれしさあまって暑さ忘れる、だ。

それで賞品!! とても豪華なんだよね。これまた、ほー!

さあー、どーだ! おトイレの中やお風呂の中や納屋の中で「浮かんだ!」ら、すぐ応募しよう。

官製はがきに、官製はがきだぞ、アンケートはがきじゃ、だめー。官製はがきに、住所、氏名、職業、電話番号、そしてアイデアを書いて送ってきてくらりぇ〜。説明のイラストとか描いてあると、より説得力があるかもしれないしね。おひとり様何回でも応募可能です。バッコンバッコン出してきなさーい。なお、締め切りは、1988年5月31日の消印まで有効とします。ニックネーム、アイデアともに、選考に際して同一のものが多数ある場合には、抽選にて決定させていただきます。それぞれの優秀賞の部門では、冗談あるいはシャレのキツイのも採用しようかな、なんてことも考えてたりしてー。ワタシャどうもマジメではないのだ、のキミは、ひとつパッパラパーなのを考えていただき、応募してみるべ。

あまりにいいアイデアは、松下さんが本気で商品化を検討してくださる可能性も。リキ入るなー。

FS-A1Fが全部で6名様!!

ジョイスティックアイデア部門

●最優秀賞2名様
FS-A1F
ジョイハンドル
(セットで)

●優秀賞10名様
ジョイハンドル

ニックネーム部門

●最優秀賞2名様
FS-A1F
パナアミューズメントカートリッジ

●優秀賞10名様
パナアミューズメントカートリッジ

ゲームアイデア部門

●最優秀賞2名様
FS-A1F
パナアミューズメントカートリッジ
アシュギーネ(1、2)

●優秀賞10名様
パナアミューズメントカートリッジ
アシュギーネ(1、2)

〈あて先〉
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSX通信
『パナパナアイデアいろいろ』係

締め切りは5月31日だぞ!

大青春読み切り小説 よさほいのほい②

「出ましょうよお、それで、クレープ食べましょうよ」、「いいじゃんよお」、「クレープ!」、「だめ」、「うるっせーな! 静かにしろい、ばか」、「ほら後ろのオッサンにおこられたじゃないのぉ」、「オッサンとはなんじゃい、ワシはまだ32だぞ!」、「オッサンじゃないのぉ」、「なにい」、「いいじゃん」、「オッサンにオッサンって言うな!」、「なによぉ」、「わかったわかった、出よ出よ、奈良子」、「フン!」。3人の行く末に幸あれー。

さあ、ではいっちょういってみるか!

MSXクイーン大募集!

まあなんだ、やっぱりみんな思うでしょ。思うはずだよ。思うはず。ということで、いきなり大募集! MSXクイーンどこかにおらんかいなー。

自薦ということは、自らすすんで立候補ということだな。他薦ということは、他人からの推薦を受けるなんて意味なんでしょうね。でだ、自薦他薦を問わず、広ーく、MSXクイーンを募集いたします。どーんと来い!

年齢性別は問いません。なんかそのへんの白っぽい紙に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、そして忘れちゃならない全身写真をそえて、153ページにあるあて先までお送りください。まあ、冗談みたいな企画ですが、ひょうたんから駒みたいになっちゃって、ちゃーんとした人がMSXクイーンに就任なんてことになったら、レギュラーでMSXマガジンのグラビアを飾っていただきますので。そのつもりで。しめきりとかいうものは、特に設けません。気長に待つというのが、やはり基本。みんなの手により、この雑誌を華やかな雑誌にしよーぜー、おーわびわび。

キミの周辺のMSXクンを探せ!

このコーナーでは何を募集するかというと、実は、何でもいいんですよ。あじゃじゃ、そんなこと書いちゃうと、道ばたの犬の糞を送ってくる人もいたりすると困るから、やっぱり企画者の意図はある程度反映されていないとまずいな。

このコーナーでは、ちょっとかわったMSXユーザーを探しているのです。あるいは、すんごくかわったおもしろい人の話題なら、MSXに関係なくてもかまいません。な、な、な、なんじゃあ? まあ、何でもいいや。要はこのコーナーは、おもしろい友だちのことについてのおたよりを送ってきてもらうと、そういうわけ。たとえば「ボクの友人のUクンは、本屋さんに行って、『MSXの本をください』といったら、本屋のおっさんは、SMスナイパーを出してきて、『こっちのほうがおもしろいぞ』といったとかいわないとかと、話していました。人はやっぱり、十人十色だなと思いました」(茨城県・三峰ワラビ)。

こんなんでも、まあ、いいとしましょう。

がんばれMSX替え唄大募集

心に唄を! そうすれば、みんな幸せ。幸せを呼ぶペンダントより幸せをより呼ぶ、替え唄をみんな作って送ってきてくれー。

えー、似たようなコーナーが、月刊ログインのヤマログたらいうコーナーにあったんですがね、何をマネしとんだーと言われそうなんですが、あのですねー、担当が同一人物だったりするもので、ほんでもって、おもしろいなあと思うので、ここに創設してもいいでしょ? はい。替え唄じゃ。

どういうものを考えればいいのか? 例示するぞ。

たとえば、である。過去、我々はこういうのを発案した。アルプス一万尺の替え唄、歌うぞ。せーの、「アルプス九千強」。どういう意味かというとだな、一万弱だから九千強と……。次だ。三菱が誇る世界の名車、〝スタリオン〟の唄だ。節は、加山雄三の君といつまでもという感じ。歌っちゃう。「スタリオ～ン」。どうかな? まあ、まだ手ぬるいな。こんなのはいかが? 信長の野望全国版でおなじみの、織田信長が、いっぱい出現したぞ、という唄だ。節は黒田節。「さあーけーは一飲め飲め、のぶぅなあがあーらー」。ほらほら、信長がいっぱいいるだろうが。今度は、ちょっとグローバルな目で世界に目を向けてみよう。ポーランドの唄。節は、なんたら地方の子守唄よ。「おどま、ぼんぎりぼおーんぎり、ぼんから先きゃあ、ポーランドォ」だな。どうでー。だめ。うーん。それでは、こんなのは? バンビ、って小鹿だよな。小鹿ミキではないよな。その、バンビは実はバレリーナだったという唄。「こーじーかの、バンビィは、バレーリーナー～」。こういうのも、あるわけだ。そういえば、国鉄……ああ今はもうJRなんだな。どうも、それがしは古い人間なんで、いけねえいけねえ。JRの唄。節はかごめの唄。「かーごめかごめ、かーごのなーかの、とおりぃはあ、いついつJR」。とかね。こんなものおーよー。

みんな、どんどん考えてきてくだされー。採用分の替え唄を考えてくれたキミには、図書券3,000円分をプレゼント。ゴージャスな賞品だろう? と、ん、何? 質問? どうぞ。「どうして、替え唄とMSXが関係あるんですか?」。そういう質問が出ても、しかりではあるな。ちゃんと、MSXと替え唄には共通点はあるのだ。MSXは楽しいよな、遊んでて。そんでもって、替え唄も楽しいよな。ほら、両方楽しいではないか。楽しければ、いいではないですか? どうです、文句はないでしょ。ある? じゃ、投書してもいいわよ、ふん。

まあ、いきなり的な発足ではあるが、なんとかついてきてもらいたいのだ。替え唄、どんどん考えて書いてきてくださーい。よろしくねー。じゃあね、またね。

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

こんなところにも、ゲームレビューが！　しかし、ここはウソのレビュー。うそって、やっぱり、いいよね！

ゴム長の磨耗 全国版

ゴム長を守りぬけよ!

時は、1988年。場所は、姫路城。このゲームシナリオは、そんな舞台設定から始まる。

姫路城のみやげ物屋の店主、ラムネーロ・坂口(53歳)は、観光客の人気者である。なぜなら彼は、意味もなく、羽織、袴に身を包み、城内をうろついては、「やっぱり、とろろ芋はとろとろ〜」とか、わけのわからんことを叫びながら、名物〝姫路城ゴム長まんじゅう〟という、ほとんど姫路城とは縁遠いみやげを、いやがる観光客に押しつけては販売しているからである。ああ、それじゃあ、不人気者か。でも、その扮装がおもしろいので、やっぱりすこしは人気者だったりする。

さて、そういう彼ではあるが、商才にはたけている。姫路城ゴム長まんじゅうは、かなりの売れ行きを示し、全国郷土みやげものチャート・お菓子の部で、名菓ひよこ、伊勢の赤福につぐ、第3位を維持しているのだ。そこで、彼は考えた。「よし、トレードマークのゴム長をはいて、全国行脚じゃ！　姫路城ゴム長まんじゅうで、全国を制覇してやるでー」。

⬆これが、その有名なタイトル画面(誤字入り)。

このゲームの基本画面は、ヘックスマップだ。そのマップ上を、ヘコヘコ移動しながら、姫路城ゴム長まんじゅうの勢力範囲を広げていくのだ。全国にちらばる名城を訪問し、あるときは買収、またあるときは恐喝などを行ないながら、その城の名前から由来する、青葉城ゴム長まんじゅうやら、大阪城ゴム長まんじゅうを製造販売し、全国一のゴム長まんじゅうコレクションを作ったらプレイヤーの勝ち。できなきゃ負けという、ビジネスシミュレーションゲームの決定版！

途中、道に落ちてる牛の糞やら画びょうには気をつけよう。トレードマークであるゴム長が、ある一定量磨耗すると、その時点でゲームオーバーだから気を付けて。月の満ち欠けによって城が消えたり、キングギドラの攻撃をどうかわしていくかなど、ドキドキもの

こういうソフトのアイデア

このような、楽しいソフトのアイデアを募集します。まあ、パロディーというやつかな。でも、パロディーということばは個人的にキライなので、あんまり使いたくはないんだけども。いわばシャレですね、シャレ。適当な紙に、適当な筆記用具で、シナリオの原案を書いてきてちょー。これまた、採用分には、図書券を3,000円分以上、さしあげます。以上というのがミソだよね。

送ってくだされ!!!!

アルツ鈴木のやめさせてくれませんでしたトホホ

なんかよくわからないけど、こういうコーナーをまかされてしまったぜ。というわけで私が『グラディウス2』マスターのアルツ鈴木なのだ。このコーナーでは、読者からのおもしろいはがき(具体的には考えていないんだよーん)を大募集しているのだ。何でもいいから送ってみてね。採用されたあかつきには、アルツ鈴木のサイン入り3.5インチディスク(特製㊙プログラム入り)をプレゼントしちゃうぞ！　こんなお得な話が他にあるだろうか？　いや、ない！　んじゃまぁ、よろしくねぇーん。

MSX技術相談室

おおお、ちょっとマジメそうなコーナーも、あるみたいだな。こういうのも必要かもね。

このコーナーは、ちょっとハードよりのコーナーみたいであるのだ。MSXのハードの質問を受けつけるぞー。わかる範囲で、お答えしていくつもりだ。チップのことでもいいし、キーボードのことでもいいし、スロットのことでもいい。また、MSXの周辺機器についてでも、なんとかだいじょうぶかも。ディスク、モニター、MSXを置く机、キミが座るイス、上手にタコ足配線ができるテーブルタップ、ケーブル、目にやさしいブラインド、その他、なんでもありでいいや。

およそ、技術的なことなら、どんなことでもご用命くださいなのだ。できればMSXに関連したご質問がよろしいが、この際だから、MSXに関係ないことでも可！　とするぜ。

また、ハードの製作記事なども、掲載していきたいと思う。たとえば、みんな知ってるかなあ？　その昔、鳳啓介サンがネタで使っていた、回転する蝶ネクタイ。そのメカを研究してみたいなあ、などとも企画している。また、坊屋三郎サンの、ウォッシュボードシステム(本当の名は知らんが)の構造とそのハード的な限界にも興味はあるし、なぜ大型ノコギリで荒城の月が演奏できるかなど、製作記事を織り混ぜながら、チェックしていこう。気分がノれば、MSXでコントロールする4球スーパーとかでもいいかもね。なんでもいいんだよな。おたより、お待ちしておるんだわ。

☞あて先は次のページ

純粋なおたよりコーナー

みなさんからのおたよりに、生の編集者の声がお答えしますのだす。地獄の手ざわり！　おたよりコーナーなのだ！

うちのガッコはゲーセン禁止です。それならまだしも、まともなゲーセンは汽車で20分ほどいった所にあるだけで、その他は知りません。

（青森県　平野亜希子）

♨そーかー、ゲームセンターは禁止かあ。禁止ならしかたがないが、出入りしちゃだめ、といういい方ならば、なんとかなるんだよね。出入りがだめなんだから、入り出なら大丈夫ということになるでしょ？　普通。だから、出ながら入るという行動をとれば、なんとかなると思うんだけど、結局は禁止なんだから、しょうがないよね。しょうがないよね、といういい方の対角には、わさびはあるけど、という表現がある。生姜ないけど、山葵はあると。くだらないことばかりいって、ごめんね。しかしまあ、亜希子ちゃん。汽車で20分……という、汽車という表現がなかなかいいんだわ。汽車でしょ？　ゲームセンターまで20分、という立地条件を裏付ける、ピローワードとして、生き生きしてるもんね。いやあ、あっぱれあっぱれ、はっはっはっは。あっぱれな感じー、ほえほえー。

でも、どうして禁止なんだろうね。ゲームセンターって、そんなにイケナイところなのかしらん。モロ手を挙げて、とってもいい場所、若人のオアシスとはいえないにしてもねえ。まあ、いいじゃん、大人になってから、ビシビシ通えば。MSXでも最近はスルドイゲームが出てきてるから、遊び心は満たすことはできる、と思一とるんですがね、わたしは。そーでしょう？　ほいほい。

尻のあたりが支離滅裂な編集者

ボクは国語のテストで、『こんぜんいったいとなる』、の答えを『婚前一体となる』と答えてしまい、先生に「気持ちはよくわかる」と、答案用紙に書かれてしまった(答えは渾然一体です)。

（茨城県　飯塚則裕）

♨それはねえ、やっぱ、いい先生ですよ。そういう解答用紙上のコミュニケーションが、真の心の触れ合いだと思うな。高校ぐらいになると、先生のほうも、対等な人類として我々を扱ってくれるようになってくる。そこで、先生と悪友になっちゃうと、おもしれーんだわ、これが。おっとっと、別に悪いことをするんじゃないよ。ことばとか、態度とか、妙なところで粋なつながりがあったりすると、学生生活がよりエンジョイできるのだ。手前ミソで後方クソ（ワ！）で恐縮だが、あたいなんぞは、英語のテストの解答用紙に「バカ」とか書かれたことがある。もちろん先生にだよ。でも、それって、おもしろいことだと思うぜー。腹たつたたないの問題ではなくて、大人と大人のおしゃれなシャレ交換と、そんなニュアンスなわけだな。先生ってね、けして敵じゃないんだから。そりゃ確かにイヤミな先生もいるかもしれないんだけど、勉強ができようができまいが、友だちになっちゃえば、勝ちよ勝ち。

などと、意見を述べてはみたものの、当方やや落ちこぼれからの人生を歩んでいるため、あまりこのような言動に耳を傾けないほうがよろしいかもしれませんですね。私は、もういいの。みんなは、エリートの道を歩いてちょだい。では、ごめん。ボン！（煙幕をはった音）、スタタタタッ。

どことなく隠密っぽい編集者

南の島で酔っぱらっている人は？　南野陽子（みなみの酔う子）。わかんねーだろーなー。これは友人のZに聞いたものである。文句はこいつにいって。

（茨城県　横瀬史人）

MSX大人ユーザーコーナー〝酒と女とMSX〟

社会人のMSXユーザーのみなさん。20歳以上のMSXユーザーのみなさん。集い、語りましょう。結構、お歳をめされた方が、MSXユーザーにはいらっしゃいますようです。私もそうです。いい歳こいておりますが、MSXのユーザーであり、なおかつ悪いことに(!?)、MSXマガジンの編集業務などやっております。

ほんでですね、大人は大人なりの楽しみ方というものがあると考えます、MSXの。たとえば、スカイラインに高層ビルの影、落ちついたモノトーンで統一された小粋な部屋の窓からはそんな都会の風景が。そして、その窓ぎわには、コクヨのデスク、その上にはMSX。硬くも柔らかくもないソファーに腰をかけ、その足元より先2メートルには、31インチのモニター。ブランデーかなにかをかたむけながら、のんびりと、マンハッタン・レクイエムなんかを……おーおー。こんなん、かっこえーなー。やってみたい！　こういうことは仮想ということにしても、大人は大人の楽しみ方、遊び方があると思うわけですよ。

また、親としての立場。自分の子供がMSXで遊んでいる姿をそっと柱のカゲから見ているお母さん。怒るばかりじゃ能がない。いっしょに遊んじゃうと、何か新しい進展があるかもしれないでしょ？　ゲームは子供のもんだわさ、なんて意見は8億年古い。楽しければ、いいのらー。

また、ゲームだけではなく、大人のひとなら、実務、ツールなどを駆使している人も多いはず。そーんないろんなものをひっくるめて、大人のMSXユーザーの方々、おたよりくだせー。よろしくです。

MSX de 貧乏人

このコーナーの新入りスタッフで、ラメン田川クンという人がいるんですが、彼は自他ともに認める貧乏人なんです。そんな彼に、貧乏人話を聞かせてあげてください。上を見るより下を見ろ。そんなことばがピッタリの彼です。ちょっと貧乏なおはがき、お待ちしております。そして、気が向いたら、ファンレターでも送ってあげれー。きっと喜ぶから。

♨ さうか。では、こんなんは、どうだ。オレが南の島でヤシの木だった頃、妹はトコロ天だった。わっかるかなあ？　わかんねえーだろーなあ。イエーイ!!　ほんとにわんかんない？　ではね、こういうの。広島カープのファンには、小さな子供が多い、なーんでか？　なーんでか？　もひとつおまけになーんでかあ？　長内がいるから あ、なんでかフラメーンーコー。だめかー。では、カーチャンもう帰ろうよ。ちょっち、短いね。ではね、歌ってみよう。またも出ましたロマンショウ、いつもニコニコほがらかにぃ、夢路さん！　はいよお～。関東の人はわからないって？　では。地球うの上に朝がくるう、その裏側は夜だろお。もうちょっといってみようかな？　町のムスメのいうことにゃ、ああいうことにゃ、りゅーてーちらくはイイオトコ。ああ、イイオトコ。はい、では何を切りましょう。藤娘ですか、はいはい。紙切りは、こう紙を動かして切るのがコツでして、はいはい。ほにゃららほらーほへー、ナポレオン。ほにゃあほにゃにゃにゃ～、闘牛士。

あー、なんかすっきりした。

欲求不満の解消のためにおたよりの答えを書いてしまうという星のおじさまたる編集者

恐怖、蛙の怨霊のハナシ。ある夜、若いカップルがドライブに出かけました。男は何を思ったか、とある沼の近くで車を止めました。車内に流れるムードミュージック。と、突然、車の外で蛙の鳴き声が。やがて蛙の合唱は耳をおおわんばかりの大きさになりました。そして男が、カーステレオのボリュームを上げようとしたその時です。女がポツリとこう言った！　変えるの？　音量。

（千葉県　海保行秀）

♨ あー、こういうの知ってる、知ってる！　昔の深夜放送で聞いたことあるう。あたしゃ、こんなん知っとるぞ。「佐久間良子を踏めのハナシ」。昔々、山の中に金太郎がおりました。そして、山の動物たちを集めて、お相撲のけいこ。うさぎやりすじゃ、金太郎にはまったく歯がたちません。そして、最後に残ったのが熊。金太郎は言いました。「さあ、くまよ、しこを踏め！」。さあくまよしこを踏め。ワー万歳万歳。

もうひとつ。「志垣太郎に迫る！のハナシ」。妖怪ハウスにゲゲゲの鬼太郎がおりましたところ、外になにやら不穏な気配。敵の妖怪たちが、鬼太郎に迫る！　あぶない鬼太郎！　死が、鬼太郎に迫る！　しがきたろうに迫る！　万歳万歳万歳！　あー、おもしろ。

深夜放送ファンの編集者

野球で円陣を組んだとき、あまりにも力んだ親友Aが屁をした。

（福島県　安斎　秀二）

♨ いいじゃねーかよー、屁こいだって。プーとかピーとかいったって。フロンガスの脅威からすれば、かわいいもんだぜ。いくら自分の腹具合とはいえ、自分でなかなかコントロールできないんだから、屁のひとつやふたつは、やさしく許してやれよ。

屁より気になるのは、実はゲップ。こっちのほうが、たちがわるいのよ。別にね、すべて西洋のしきたりに前ならえ！　というわけじゃないんだけど、外人さんの前でゲップなんかした日にゃ、話をしてくれなくなったって不思議はないんだよ。もし英国紳士の前でゲップなんかしたら、ぶんなぐられることはないにしろ、思いっきりけいべつされるかんなーと、ちょっとお説教じみたことも書いてみたいお年頃よー。

みんなも体にひびかない程度に屁をこいてねー。

屁ということばが好きな編集者

MSX作文大募集

MSXへ対する熱い思いを、キミの文章で表現してみよう。MSX作文大募集だ。しかし、どうして、このMSX通信の各コーナーでは、“大”なんとか、“超”なんとか、大げさな表現が出てくるんだい？　それはね、担当さんが、こけおどしに生きてる人だからなのよ。うるひゃーい！　あー、おこったおこた。いいじゃんね、それでも。

ところで、本題です。作文大募集！　お題は何でもいいです。たとえば、『愛とMSX』、『MSXは芳村真理に似てる』とか、『MSXで背が10センチメートルも伸びました』、『MSXにするだけで5キロも減量に成功』、『MSXで神経痛もスッキリ回復』など、いかがわしいものでもかまいません。400字詰め原稿用紙2枚程度で、送ってきてくださいませ。採用させていただいた作品は、ここに掲載させていただくのはもちろん、なんと！　あの（どのだ？）桜玉吉先生にお願いして、作文のイメージをイラスト化してもらえたりして一っ。さらに、ご希望のMSXソフトを1本プレゼントと。いたれり、つくせりー、親切企画！

文筆業かなんかを営みたいあなた、プロへの登竜門ですよ、ここは（半分くらいうそ）。まあがんばってくらはい。

《例》

『夏とMSX』　鳥取県　もやしゆで夫

ボクがMSXを買ったのは、去年の夏でした。そして、2年目の夏を迎えようとしています。MSXにとっては2度目の夏。ボクにとっては45回目の夏です。あ、本当の事を申しますが の、わしはもう、45歳になります。中年のおっさんなんですわ。それも、関西在住の。あきまへんか。そうでっかいな、ほな、おおきに。

あて先はここ

〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
『MSX遠赤外線焙煎通信』係

よろしくおねがいしますね
—See you Next Month

MSXマガジン
SOFTWARE
CONTEST
大募集!
今月からMSXマガジンでは、ソフトウエア・コンテストと銘打って、みんなからの力作プログラムをド～ンと募集する。雑誌などに未発表のオリジナル作品で、MSXもしくはMSX2で動作するゲームなら、なんでもOK。グランプリの30万円と各賞を目指して、さあ、みんな、プログラミングに励め。栄冠はキミの頭上に輝くかもしれないぞ。

コンテストの栄冠を射止めるのはキミだ！

堀井賞

ドラゴンクエスト・シリーズ、そしてオホーツクに消ゆなどのシナリオライターとして、ゲーム界にその名をとどろかす堀井雄二さん。パソコンなんて一度も触ったことない、な〜んて人でも、なぜか彼の名前だけは知っているという有名人だ。

そんな彼の名前をいただいた堀井賞は、ゲームシナリオ部門として設定されたもの。一流の小説を読むように、ドキドキワクワクしながら、謎解きを楽しませてくれるようなゲームに対して与えられる賞だ。プログラミングが苦手なら友だちと組んで、キミが考えたシナリオを2人でゲームにしてしまうなんてのもいい。第2の、そして第3のドラゴンクエストを目指して、夢あふれる作品をドンドン応募してくれ。

ひと言メッセージ

1本のゲームを作るというのは大変なことですが、とても楽しい作業でもあります。とくに、完成したゲームが自分でも満足ゆくものなら、より多くの人にやってもらいたいと思うのが人情でしょう。

そういう意味では、MSXはファミコンにつぐユーザー層をもっています。作りがいがありますす。みんな、がんばってね!!

木屋賞

こちらは、いつもニコニコ。優しいお兄さんみたいな木屋善夫さんにちなんだ賞。名作ザナドゥに代表されるドラゴンスレイヤー・シリーズやイース、ソーサリアン（これはまだMSXには移植されていないけどね）などなど。アドベンチャー大好き少年なら、思わず生唾ゴックンものの話題作を次々と送り出す、日本ファルコムのスタープログラマーだ。昨年発売されたドラスレファミリーも彼の作品。何十種類にも及ぶ個性豊かな敵キャラたちは、木屋さんのセンスの良さを物語っていたね。

そんな木屋さんの名前をいただいた賞は、ゲームプログラム部門。キミのプログラマーとしての腕が、目一杯試されるものだ。市販のゲームにヒケをとらないプログラムを応募してね。

ひと言メッセージ

既成の商品のマネではなく、アマチュアらしい新鮮なアイデアと、斬新なアイデアにあふれるものを期待しています。

それから、作る人の個性を、作品に生かしていってほしいと思います。

みなさんも、入賞にこだわらずに、楽しんで作品を作ってもらえたらいいですね。頑張ってください。

応募要項

グランプリ　賞金30万円＋堀井賞・木屋賞10万円

「MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト」では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が送られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期・下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を与え表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、今月からの募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、㈱アスキーの要請により、MSXマガジン誌上に掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、㈱アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア（フロッピーディスク、カセットテープなど）。

②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方を記載したもの。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、住所）を明記したもの（住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

あて先

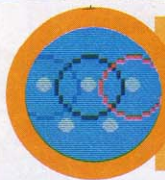
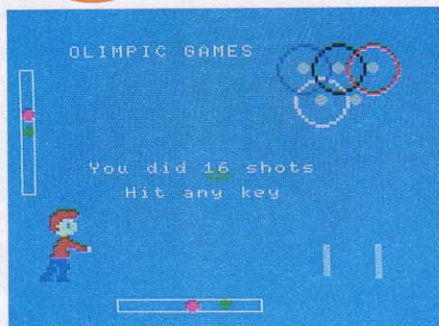
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
ソフトウェア・コンテスト係

ショート・プログラム・アイランド

SHORT PROGRAM ISLAND

短い！　簡単！　面白い！　の４本のプログラムが満載！

ソウル五輪も開幕間近！ オリンピックゲーム特集

何といっても、スグに打ち込めちゃうのが魅力のショート・プログラム・アイランド。今月からは毎月テーマを決め、それに沿ったゲームをお届けする。第１弾はオリンピックゲーム特集。間近に迫ったソウル五輪を、MSXでひと足先に体験しちゃおう！

オリンピック五輪作成ゲーム

⬅昔遊んだ輪投げが、今五輪の正式種目として認められる……なんてこと、やっぱりないだろうな。

MSX・RAM16K以上
Programmed by Ryu

輪があれば幸せ

あれっ、オリンピックの種目に輪投げなんてあったっけ？　な〜んて疑問を抱いちゃいけない。後に登場するフラフープも同様。オリンピックと聞いて連想するのは、やっぱりあの５つの輪だよね。５色に輝く（？）リングのもと、アマチュア精神にのっとった若者たちが、額に汗するわけなんだ。そこで、まずは五輪をモチーフにしたゲームから挑戦してみよう。プログラムリストは短いけど、楽しさは天下一品だよ。

また、自分なりにプログラムを改良してみたいなんて人は、改造ポイントの欄を参考にしよう。ゲームの難易度を調節したり、キャラクターのパターンを変更したり、プレイヤー数を増やしたり……。それぞれ、どの行を変更すればいいか、しっかりとアドバイスしてあるぞ。いきなりオリジナルゲームを作るのは難しいから、とりあえずここに掲載したものをアレコレいじってみて、プログラミングのコツをつかんでね。そして慣れてきたら、自分なりのプログラム作りに挑戦しよう！

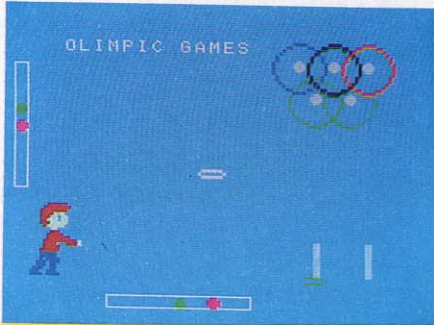
WANAGE・LIST

```
10 COLOR 15,5,5:SCREEN 1,3:WIDTH 32
20 KEYOFF:DEFINT A-N
30 LOCATE 13,10:PRINT"WAIT.."
40 FOR I=0 TO 7:B$="":FOR J=0 TO 1
50 READ A$:FOR K=0 TO 15
60 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)))
70 NEXT K,J:SPRITE$(I)=B$:NEXT
80 FOR I=0 TO 4:READ C(I):READ V(I):READ
H(I):NEXT
90 SCREEN 2:OPEN "grp:" AS #1
100 PRESET (40,16):PRINT#1,"OLIMPIC GAMES
"
110 C=0:L=0:F=0:PLAY"t120v15l16"
120 DEFUSR=&H156
130 LINE (9,30)-(17,110),15,B
140 LINE (64,180)-(144,188),15,B
150 LINE (210,144)-(213,166),14,BF
160 LINE (180,144)-(183,166),14,BF
170 FOR I=170 TO 210 STEP 20
180 CIRCLE (I,30),3,14:PAINT (I,30),14:NE
XT
190 CIRCLE (180,50),3,14:PAINT (180,50),1
4
200 CIRCLE (200,50),3,14:PAINT (200,50),1
4
210 PUTSPRITE 2,(20,152),4,4
220 PUTSPRITE 0,(20,120),11,0
230 PUTSPRITE 1,(20,120),6,1
240 X=48:Y=140
250 IF M1 THEN X1=X1-3:IF X1=0 THEN M1=0
ELSE 260 ELSE X1=X1+3:IF X1=72 THEN M1=1
260 IF M2 THEN Y1=Y1-2:IF Y1=0 THEN M2=0
ELSE 270 ELSE Y1=Y1+2:IF Y1=72 THEN M2=1
270 PUTSPRITE 4,(X1+64,180),8,7
280 PUTSPRITE 5,(8,Y1+30),8,7
290 S=3.5+X1/15-2.4:R=45-Y1+36
300 IF STRIG(0)=0 THEN 250
```

遊び方

オリンピックゲーム第1弾は、輪投げゲームだ！　それも、ただの輪投げじゃない。５つの色の違う輪を投げて、見事、五輪のマークを完成させるわけなんだ（やっぱり、ただの輪投げかな……）。

まず、プログラムをRUNさせると、左下に自分、右下にポール、そして自分の上と下にメーターが表示される。上のメーターが輪を投げる角度、下のメーターが投げる強さだ。投げる強さが大きければ、輪は遠くまで飛ぶし、角度によっても飛距離が変わってくる。角度は中央が45度だから、これに近いほどよく飛ぶよ。メーターはそれぞれ違うタイミングで動いているので、２つがうまく合ったところでスペースキーを押して、輪を投げよう。両方のメーターを真ん中あたりにして投げると、ちょうど２つのポールの間くらいまで飛ぶはずだ。

うまくポールに入ると、右上に入ったカラーの輪が表示されて次の輪に進む。ポールの先っぽに輪が重なるくらいに投げるのがコツだよ。ちなみに、オリンピックの五輪だけあって、最初の３本は奥のポールに、後の２本は手前のポールに入れなくてはいけないので注意しよう。こうして５本の輪がすべて入ったら、画面右上に五輪のマークが出来上がり。合わせて、何本の輪を投げたかが表示される。５本の輪でマークの完成を目指そう。リプレイは何かキーを押せばOKだ。スペースキーだけでできる簡単ゲームだから、大勢で集まってワイワイやれば、楽しいかもね。

⬆16ショットで五輪が完成。コツをつかめば５回のトライでクリアーできるはず。しっかり練習してね。

改造ポイント

まず、どうしても輪が入らないよ～、と言う人のために。輪が入ったかどうかのチェックは、プログラムの380行でやっている。この行のIF文中のX>172とX>202の値を小さく、X<180とX<210の値を大きくすると輪が入りやすくなるよ。これで、５本の輪でクリアーするのも夢じゃないね。だけど、あんまり簡単に入り過ぎてもゲームがおもしろくなくなっちゃうから、せいぜい±４くらいまでにしておこう。

次に、飛距離や角度の関係を変えたい場合。これらの値は、290行で決めている。ここのSが投げる力、Rが投げる角度だ。プラスやマイナスしている値や、割り算している値を大小すれば輪の飛び方が変わるから、いろいろと試してみよう。ただ、投げる力があまりに強すぎたり弱すぎたりすると、ポールに入らなくなるからほどほどにね。

また、350行のYY＝YY＋.1の.1を変えれば、輪に働く重力が変わるから、輪が軽くなったり重くなったりする感じがでておもしろい。ゲームに飽きたらこのあたりのパラメータをいじれば、何度も楽しめると思うよ。

そしてもうひとつ。５本の輪が入ると右上に五輪のマークが出来上がるんだけど、これはスプライトで表示しているので、どうしても最後の緑の輪が半分欠けてしまうんだよね。この処理は400行からやっているので、こだわる人はグラフィックなんかで描いてみるのも悪くない。実力のある人は是非やってみてね。

```
310 PUTSPRITE 0,(20,120),11,2
320 PUTSPRITE 1,(20,120),6,3
330 T=R/180*3.1415926#:F=F+1
340 YY=-SIN(T)*S:XX=COS(T)*S
350 Y=Y+YY:X=X+XX:YY=YY+.1
360 PUTSPRITE 3,(X,Y),C(L),5
370 IF Y>158 THEN 380 ELSE IF X<250 THEN
350
380 IF ((X>172 AND X<180)AND L>2) OR ((X>
202 AND X<210)AND L<3) THEN PLAY"o4cego5c
":GOSUB 400 ELSE PLAY"o3gfeded"
390 GOTO 220
400 PUTSPRITE 6+L,(H(L),V(L)),C(L),6
410 L=L+1:IF L<5 THEN RETURN
420 PLAY"o4gfer16dr16c2"
430 PRESET(50,90):PRINT#1,USING"You did #
# shots";F
440 PRESET(70,106):PRINT#1,"Hit any key"
450 U=USR(0):A$=INPUT$(1):SCREEN 2:RETURN
 100
460 DATA 00000003060E070F0600000000000000
470 DATA 00000080C0C0C0800000000000000000
480 DATA 0F1F3F3C3830381000070F2F6F5D5E1F
490 DATA C0E0C000000000000000008080E0F06000
500 DATA 00000001030703070300000000000000
510 DATA 000000C06060E0C00000000020200000
520 DATA 070F1F1E1C181C0800000307070F0F1F
530 DATA E0F0E000000000000080C0F0FC1C8080
540 DATA 1F1F173B3B73E7F70000000000000000
550 DATA 00008080000000080000000000000000
560 DATA 00007E817E0000000000000000000000
570 DATA 00000000000000000000000000000000
580 DATA 030C1020404080808080404020100C03
590 DATA C03008040202010101010202040830C0
600 DATA 30787830000000000000000000000000
610 DATA 00000000000000000000000000000000
620 DATA 4,15,155,1,15,175,8,15,195
630 DATA 10,35,165,12,35,185
```

瀬古に負けるな フルマラソン

◀孤独と闘うマラソンランナー。上手にペース配分しないと、スタミナ切れで真っ赤になっちゃう。

MSX・RAM16K以上
Programmed by Ryu

遊び方

さて、お次はソウル五輪でも注目のマラソンゲームだ。42.195キロメートルの距離を、ただただひた走るマラソンは、もう忍耐以外の何ものでもないね。

まずプログラムをRUNさせると、いきなりランナーが走り出す。ここでスペースキーを連打すればスピードが上がり、何もしなければだんだんスピードが落ちてくる。基本的にはスペースキーを叩き続ければ速く走れるわけだ。でも速ければいいってものでもない。ランナーにはスタミナがあって、これが減ってくるとガタッとスピードが落ちてしまう。速く走れば、それだけスタミナの消耗も激しくなってしまうというわけだね。

スタミナは、常にタイムと一緒に画面右上に表示されているから、絶えず気を配っておこう。これは最初2000あって、走るとだんだん減っていく。そして500を切るといきなりスピードが落ち、0になったらゲームオーバーだ。効率よくスタミナを配分して、世界記録を目指そう。

改造ポイント

まずは、スタミナをあんまり気にせずに全速力で走りたいよ～、と言う人のために。300行にある（60−T)/10の10を大きくすれば、スタミナの減り方が遅くなるぞ。これで世界記録も夢じゃない。また160行のMの値を大きくすれば、最初のスタミナが多くなるから、これで力いっぱいダッシュできるようになるわけなのだ。

次は、加速を良くしてみよう。それには180行にある、T=T+4＊(T>＝4)の最初の4を大きくすればいい。これで、ゼロヨン15秒台に突入するようなタイムも出せるかもしれない。

最後は、走る距離を変えてみる。260行の、L＝422の422を10で割った値がその距離だ。スタミナを増やしたら、距離を長くして挑戦してみよう。長ければ長いほど、マラソンの苦しみが味わえてリアルなゲームになったりして……。

MARATHON・LIST

```
10 COLOR 15,4,4:SCREEN 1,3:WIDTH32
20 KEYOFF:DEFINT I-L:DEFUSR=&H156
30 LOCATE 12,10:PRINT"WAIT.."
40 FOR I=0 TO 4:B$="":FOR J=0 TO 1
50 READ A$:FOR K=0 TO 15
60 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)))
:NEXT K,J
70 SPRITE$(I)=B$:NEXT:V=BASE(6)
80 VPOKE V+2,&H84:VPOKE V+3,&H84
90 FOR I=0 TO 3:READ X(I),Y(I):NEXT:CLS
100 LOCATE 5,1:PRINT"OLIMPIC GAMES"
110 LOCATE 22,5:PRINT"ｷｮﾘ:"
120 LOCATE 22,7:PRINT"ｽﾀﾐﾅ:"
130 LOCATE 2,5:PRINT"START":LOCATE 3,7:PR
INT"GOAL"
140 A$="○00●○00●○00●○00●○00●○00●○00●○00"
150 FOR I=0 TO 3:A$(I)=MID$(A$,I+1,40):NE
XT
160 T=50:L=0:XX=7:YY=5:D=1:M=2000:TIME=0:
C(0)=11:C(1)=8
170 K=STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(3)
180 IF K AND KB=0 THEN T=T+4*(T>=4)
190 T=T+.25-(M<500)*1.5:FOR I=0 TO 3
200 PUTSPRITE 0,(102+X(I)*2,102+Y(I)*2),C
(-(M<500)),0
210 PUTSPRITE 1,(100,132),C(-(M<500)),I+1
220 LOCATE 0,21:PRINTA$(I);
230 FOR J=0 TO INT(T):NEXT J,I
240 LOCATE 26,5:PRINTUSING"##.#";L/10
250 LOCATE 27,7:PRINTUSING"####";M
260 IF L=422 THEN 310
270 IF M<=0 THEN 350
280 IF (L MOD 20)=0 THEN LOCATE XX,YY:PRI
NT"─":XX=XX+D
290 IF L=211 THEN LOCATE XX,YY:PRINT"┐";C
HR$(31);CHR$(29);"|";CHR$(31);CHR$(29);"┘
":XX=XX-1:YY=YY+2:D=-1
300 KB=K:L=L+1:M=M-ABS((60-T)/10):GOTO 17
0
310 LOCATE 8,9:PRINTUSING"Your time ##:##
'##";TIME/3600;(TIME/60) MOD 60;TIME MOD
60
320 PLAY"t120v15l16o5cr64cr16o4a4r8agec"
330 FOR I=0 TO 700:NEXT:LOCATE 10,11:PRIN
T"Hit any key"
340 U=USR(0):B$=INPUT$(1):CLS:GOTO 100
350 LOCATE 8,9:PRINT"Stamina lost!!"
360 PLAY"t120v5l8o4a#f#v8a#f#v12a#f#v15a#
f#"
370 GOTO 330
380 DATA 00000000000000000000000000000000
390 DATA 3C7E7A7A7E7E3C003078787BDFDEE0F8
400 DATA 0000010100000101010307060C0C383C
410 DATA 0000E0F0F8FCDCF8B060C0E060000000
420 DATA 000000000000000001071E1C06000000
430 DATA 0000787E7F6766CECC8C181C06000000
440 DATA 00000000000000000307030100000000
450 DATA 00000010383C1E3FFFF6068606040E0F
460 DATA 00000000000000000003030101010303
470 DATA 00000000C0E0F07878F0C080800080C0
480 DATA -1,2,0,1,0,2,-1,3
```

慣性と勝負するカヌーゲーム

◀左右に慣性がつくので操作が難しいぞ。旗門を次々クリアーして、栄光のゴールを目指すんだ。

MSX·RAM16K以上

Programmed by Ryu

遊び方

オリンピックゲーム第3弾はカヌーだ。実際の競技とは若干違うけど、まあそこはゲームということで……。

プログラムをRUNさせると画面上部にボートが表示され、川を下り始める。一定の間隔で旗が出てくるので、これを左右左右と交互にとおってクリアーしていこう。最初の旗は、左側をとおらなければいけないので注意。ボートはカーソルの左右で操作できるけど、慣性がつくので慣れるまでたいへんかな。また、カーソルの上下でスピードが変わる。川岸や旗にぶつかるとスピードが落ちるので、下向きカーソルでスピードを上げよう。旗をクリアーしそこねると2秒のペナルティーなので、要注意。

改造ポイント

このボートの動きには慣性がついているんだけど、そのせいでうまく操作できないよ～！　って人のために、まず慣性をなくす方法。150行のL=L−(K=3)+(K=7)というのを、L=(K=7)−(K=3)にしてみよう。これで慣性がなくなったはずだ。

でも、慣性がなくなっちゃったらゲームが簡単になり過ぎてつまんないよね。だから、今度は慣性を半分にする方法。まず、さっきの部分をL=L−(K=3)＊.5+(K=7)＊.5としてから、20行のDEFINT A−ZのA−ZをA−Kにしよう。これで半分になったはずだ。それと、290行のD=15の15の値を増減すればゴールまでの路離が変わるから試してみてね。

CANOE·LIST

```
10 COLOR 15,1,1:SCREEN 1,2:WIDTH 32
20 KEYOFF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
30 LOCATE 9,10:PRINT"OLIMPIC GAMES"
40 FOR I=0 TO 3:B$="":FOR J=0 TO 1
50 READ A$:FOR K=0 TO 15
60 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2))):
NEXT K,J
70 SPRITE$(I)=B$:NEXT:PLAY"t120v15l16"
80 FOR I=0 TO 1:READ A$:FOR J=0 TO 15
90 VPOKE BASE(7)+1024+J MOD 8-(J>7)*64+I*1
28,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
100 B=BASE(6):VPOKE B+16,&HF7
110 VPOKE B+17,&H81:VPOKE B+18,&H77
120 CLS:LOCATE 16,22:PRINT"♠"
130 W=30:X=116:L=0:W=80:C=0:F(0)=116:XX=5:
D=200:TIME=0
140 K=STICK(0) OR STICK(1)
150 L=L-(K=3)+(K=7):X=X+L:C=C+1
160 W=W-(K=1)+(K=5)*(W>0):D=D-1
170 N=-(K=7)*2+(N-(K<>0)) MOD 2
180 PUTSPRITE 0,(X,40),8,N
190 A=RND(1)*7+10:BB=RND(1)*6-3
200 B=B+BB:B=B-(B<2)*(2-B)
210 IF A+B>18 THEN B=18-A
220 XX=XX+RND(1)*3-1:XX=XX-(XX<0)+(XX>9)
230 LOCATE XX,23:PRINTSTRING$(B,136);STRIN
G$(A,144);STRING$(20-B-A,136)
240 V=VPEEK(BASE(5)+INT((X+8)/8)+192)
250 IF V<>144 AND V<>32 THEN PLAY"o3c":W=W
+10
260 IF C=15 THEN C=0:LOCATE XX+10,22:PRINT
"♠";:F=NOT F:F(ABS(F))=(XX+10)*8 ELSE 290
270 IF F THEN IF F(0)<X THEN TIME=TIME+120
:GOTO 290 ELSE PLAY"o5b"
280 IF F(1)>X THEN TIME=TIME+120 ELSE PLAY
"o5b"
290 IF D=15 THEN LOCATE XX,22:PRINT"******
**************";
300 FOR I=0 TO W:NEXT
310 IF D THEN 140
320 LOCATE 8,12:PRINT" GOAL IN! "
330 LOCATE 8,14:PRINTUSING" TIME ##'## ";T
IME¥3600,(TIME¥60) MOD 60
340 LOCATE 8,16:PRINT" HIT SPACE KEY "
350 PLAY"t240o4l8gr8fer8dcro5c"
360 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 360
370 DATA 0103040307050703070E357627030301
380 DATA 80C020C0E060E0C0E0C0A060E0C0C080
390 DATA 01030403072577330C07050607030301
400 DATA 80C020C0E060E0C0C0C02060E0C0C080
410 DATA 01030403070607030703050607030301
420 DATA 80C020C0E0A0E0C0E070AC6EE4C0C080
430 DATA 01030403070607030303040607030301
440 DATA 80C020C0E0A4EECC30C0A060E0C0C080
450 DATA 20383E3820202020007CFEFEFEFEFE7C
460 DATA 00000000000000000000000000000000
```

見えそで見えないフラフープ

⬅ヒザを曲げたり伸ばしたり。もうちょっとで××× が見えそうなんだけどな〜。う〜ん、残念だ。

MSX·RAM16K以上
Programmed by Ryu

遊び方

最後は、これまた五輪のマークを形どったフラフープゲームだ。プログラムをRUNさせると、5人の女の子がいっせいにフープを回し始める。そのまま放っておくと、だんだんフープのスピードが落ちてきて、最後には地面に落ちてしまう。そこで、落ちる前にカーソルキーの左右でカーソルを移動させ、スペースキーを連打すれば、女の子がまたがんばってフープを回すってわけだ。中には放っておいても長い間回せる賢い子や、すぐ落っことしてしまう手のかかる子なんかがいるので、それを見極めないと長時間回し続けるのは難しいぞ。

また、ゲームを走らせるたびに女の子の性格(?)が違うので、1回やれば後はそのパターンで、なんてわけにはいかないぞ。そうして、誰か1人がフープを落っことしてしまったらゲームオーバーだ。

上手にプレイするには、皆が同じスピードでフープを回しているように、たえず気を配っているのがコツだね。それと、このゲームはマシン語でフープを回しているので、ストップキーを押しBASICのプログラムを中断すると、スピードが落ちることなく回り続ける。ゲームが始まったらすぐストップキーを押して、ちょっとしたBGVなんかにするのもいいんじゃないかな。カラーを変えてみたりして遊んでみよう。

HULAHOOP·LIST

```
10 COLOR 15,2,2:SCREEN 1,3:WIDTH 32
20 CLEAR 400,&HCFFF:KEYOFF:DEFINT A-Z:R=R
ND(-TIME)
30 ON STOP GOSUB 470:STOP ON
40 LOCATE 12,10:PRINT"WAIT.."
50 FOR I=0 TO 127:READ A$
60 VPOKE &H588+I,VAL("&H"+A$):NEXT
70 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 31:READ A$
80 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$))
90 NEXT:SPRITE$(I)=S$:S$="":NEXT
100 VA=BASE(6):VPOKE VA+8,&H12:VPOKE VA+9
,&H12
110 VPOKE VA+10,&H12:VPOKE VA+11,&H12
120 FOR I=0 TO &HBB:READ A$
130 POKE &HD000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
140 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD019:DEFUSR2=
&H156
150 FOR I=0 TO 9:POKE &HD0C5+I,0:NEXT
160 WK=&HD0CF:FOR I=5 TO 19:READ A
170 POKE WK+I,A:NEXT
180 C$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
190 N$(0)="ｱｲ"+C$+"ｳｴ"+C$+"ｵｶ"+C$+"ｷｸ"
200 N$(1)="ｹｺ"+C$+"ｻｼ"+C$+"ｽｾ"+C$+"ｿﾀ"
210 FOR I=0 TO 4:POKE WK+I,5
220 B(I)=0:READ Y(I):READ X(I):NEXT
230 FOR I=0 TO 4:READ H(I):HB(I)=H(I):NEX
T
240 FOR I=0 TO 9:Z1=RND(1)*5:Z2=RND(1)*5
250 SWAP H(Z1),H(Z2):NEXT
260 CLS:GOSUB 430:TIME=0
270 LOCATE 5,1:PRINT"OLIMPIC GAMES"
280 U=USR(0):P=0:T=0:TT=0:SE=0
290 T=T+1:K=STICK(0) OR STICK(1)
300 G=STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(3)
310 FOR I=0 TO 4:HB(I)=HB(I)-1:NEXT
320 M=TIME/3600:S=(TIME/60) MOD 60
330 LOCATE 17,3:PRINTUSING"TIME ##:##";M,
S
340 IF (K=3 OR K=7) AND KB=0 THEN LOCATE
X(SE),Y(SE):PRINT" ";:IF K=3 THEN SE=(SE+
1) MOD 5 ELSE SE=SE-1-(SE=0)*5
350 LOCATE X(SE),Y(SE):PRINT"V";
360 IF G AND GB=0 THEN B(SE)=B(SE)+1:IF B
(SE)=4 THEN B(SE)=0:POKE WK+SE,PEEK(WK+SE
)-1
370 IF T=5 THEN T=0:P=(P+1) MOD 2:GOSUB 4
30
380 KB=K:GB=G:QB=0:FOR I=0 TO 4
390 IF HB(I) THEN 420 ELSE HB(I)=H(I):POK
E WK+I,PEEK(WK+I)+1
400 Q=PEEK(WK+I)
410 IF Q>11 THEN QB=1:POKE WK+5+I,PEEK(WK
+5+I)+16
420 NEXT:IF QB THEN 490 ELSE 290
430 FOR I=8 TO 20 STEP 6
440 LOCATE I,8:PRINTN$(P):NEXT
450 LOCATE 11,14:PRINTN$(P)
460 LOCATE 17,14:PRINTN$(P):RETURN
470 RETURN 480
480 U=USR1(0):END
490 BEEP:BEEP:BEEP:FOR I=0 TO 200:NEXT
500 U=USR1(0):U=USR2(0)
510 LOCATE 11,21:PRINT"GAME OVER"
520 LOCATE 10,23:PRINT"HIT ANY KEY";
530 A$=INPUT$(1):RESTORE 990:GOTO 150
```

```
540 DATA 00,07,08,10,10,20,21,27,00,E0
550 DATA 10,08,88,84,84,E4,35,17,16,D3
560 DATA C9,C7,7F,37,AC,E8,68,CB,93,E3
570 DATA FE,EC,03,03,03,07,07,0F,0F,05
580 DATA C0,C0,C0,E0,E0,F0,F0,C0,0B,16
590 DATA 0B,0B,05,05,02,02,80,00,00,00
600 DATA 80,80,C0,C0,07,08,10,10,20,21
610 DATA 27,35,E0,10,08,88,84,84,E4,AC
620 DATA 17,17,73,69,63,6F,7F,37,E8,E8
630 DATA CE,96,C6,F6,FE,EC,03,03,07,07
640 DATA 0F,0F,02,02,C0,C0,E0,E0,F0,F0
650 DATA E0,C0,02,02,02,02,02,02,02,02
660 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,00,00
670 DATA 00,00,00,0C,10,0C,03,00,00,00
680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,30
690 DATA 08,30,C0,00,00,00,00,00,00,00
700 DATA 00,00,10,60,80,61,1E,00,00,00
710 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
720 DATA 40,80,00,00,00,00,00,00,00,00
730 DATA 00,00,00,0C,10,0C,03,00,00,00
740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,30
750 DATA 08,30,C0,00,00,00,00,00,00,00
760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,02,01
770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
780 DATA 00,00,08,06,01,86,78,00,00,00
790 DATA 00,00,00,00,00,00
800 DATA 21,9F,FD,11,BC,D0,01,05,00,ED
810 DATA B0,F3,3E,C3,32,9F,FD,21,27,D0
820 DATA 22,A0,FD,FB,C9,F3,21,BC,D0,11
830 DATA 9F,FD,01,05,00,ED,B0,FB,C9,F3
840 DATA D9,08,06,05,21,C4,D0,70,35,5E
850 DATA 16,00,21,CA,D0,19,7E,FE,00,28
860 DATA 03,35,18,1D,21,CF,D0,3A,C4,D0
870 DATA 5F,19,7E,21,CA,D0,19,77,21,C5
880 DATA D0,19,34,7E,FE,04,20,02,AF,77
890 DATA CD,6F,D0,10,CD,2A,C3,F3,01,24
900 DATA 00,09,3E,D0,CD,4D,00,D9,08,FB
910 DATA C9,C5,2A,C3,F3,06,00,3A,C4,D0
920 DATA 87,87,87,4F,09,16,00,22,C2,D0
930 DATA 21,D4,D0,3A,C4,D0,5F,19,7E,2A
940 DATA C2,D0,CD,4D,00,21,D9,D0,19,7E
950 DATA 2A,C2,D0,23,CD,4D,00,21,C5,D0
960 DATA 19,7E,87,87,2A,C2,D0,23,23,CD
970 DATA 4D,00,21,DE,D0,19,7E,2A,C2,D0
980 DATA 23,23,23,CD,4D,00,C1,C9
990 DATA 74,74,74,122,122
1000 DATA 56,104,152,80,128
1010 DATA 5,1,8,11,12
1020 DATA 7,8,7,14,7,20,13,11,13,17
1030 DATA 35,55,28,45,40
```

BASIC中にあるマシン語ルーチンの活用法

マシン語は速い！　誰がなんと言おうと速い！　例えば、このフラフープゲームでは一度に5枚のスプライトを表示しているんだが、これをBASICでやってしまうと遅すぎてゲームにならない。また画面のスクロールなども、BASICでやっていては話にならなかったりする。そこで、これらを処理の速いマシン語にやらせてしまうわけだ。

初めにも触れたように、このゲームでは5枚のフープのスプライトキャラクターの表示を、マシン語ルーチンで行なっている。スプライトナンバーのチェンジなどもマシン語でやっているために、BASICからはスピードの値を指定するだけだ。だから、あんなに高速にフープが回せるわけ（最高速にすると目にも止まらぬ速さだもんね）。

このように処理が遅いといわれているBASICでも、マシン語ルーチンをうまく使うことで速いゲームを組むことができる。もちろん、それにはある程度の知識が必要なんだけど、他のプログラムで使っているルーチンをそのまま使うという手もある。Mマガでも、そういうものをおいおい発表していくつもりだから期待しててね。

改造ポイント

まずは、フープのスピードの落ち方を遅くしてみよう。これは、1030行のDATA文で決めている。ここの5つの値を大きくすれば、フープは長い時間回り続けるよ。ちなみに、5つの値を同じにすると、すべての女の子が同じスピードでフープを回すようになるから、ゲームが楽になるね。

次に、スペースキーを叩いた時に上がるスピードを速くする方法。これは、360行でやっている。ここのIF　B(SE)＝4　THEN～の4を小さくすれば、すぐにスピードが上がるようになる。ただし、最小値は1なので気をつけてね。後は、遊び方のところでも触れたけど、このゲームはマシン語を使っているので、とくに改造できるところがない。だから、キャラクターなんかを変えて、女の子がスカートを回すゲームなんかにすると面白いかもね。キャラクターのデータは540行から790行に入っているから、暇な時にやってみよう。それと、800行から980行まではマシン語のデータだから、間違えないように慎重にやろう。打ち込んだら、かならずSAVEしておくこと。1バイトでも間違うとプログラムが暴走してしまって、せっかく打ち込んだリストが全部消えてしまうことがあるからね。マシン語ができる人はデータ文を解析して、自分なりに変更してみるのもいいかもしれない。

⬆ちょっと目をはなしていると、すぐにフープが落っこちてしまう。ホントみんな手がかかるんだから。

EDITORIAL

ということで、生まれ変わったMSXマガジンはどうだったかな？　次号もがんばるからな。ところで、次の号、7月号では、アクションゲームの特集を組みつつ、さらにまたパワーアップしようとたくらんでいる。お待ちあれ！

STAFF

発行人 ―― 塚本慶一郎
編集人兼編集長 ―― 小島　文隆
副編集長 ―― 塩崎　剛三　河野真太郎　加川　良
編集スタッフ ―― 藪　暁彦　金井　哲夫　金矢八十男　田中富美子　新井　創士　船田　巧　唐木　緑　樹村　頼子　水野　震治　浜村　弘一　伊東　みか　下山　牧子　金田一　健　石井理恵子　高橋久美子　渡辺　妙子　宮川　隆　五十嵐久和　宮地　千里　大塚由利子　川村　篤　入澤　貴志　有沢　清子　伊藤　雅敏　鈴木　弘明　都竹　喜寛　小畠　千栄　山田美恵子　二木　康夫　斉藤　伸　鈴木　賢一
制作スタッフ ―― 本間　智嗣　荒井　清和　山田　康幸　田宮　朋子　佐藤　英人　浜崎千英子　刑部　仁
編集協力 ―― 上野　利幸　由井　香織　山口　裕生　青柳　昌行　田中　芳洋　森岡　憲一　小池　善之　土方　幸和　林　大紋　可徳　剛　髙橋　義信　藤木　清輝　渋谷　洋一　石埜三千穂　柴田　英春　川尻　角栄　川村　和弘　渡辺　和彦　伊藤　裕　藤高　信博　斉藤　裕史　折原　光治　三井　徳久　吉屋　一美　田川　実　神谷　正樹　大橋　悟朗　出浦美佐子　大森　穂高　武笠　広幸　三須　隆弘　山田　裕司
制作協力 ―― 三輪　悦子　admix　スタジオB4　CYGNUS　前田実穂子　鈴木　仁　三戸　英子　小山　俊介　吉田由喜子　内山　泰秀　林　裕子
アメリカ在住 ―― トム・ランドルフ　デイブ・ルー
フォトグラフ ―― 水科　人士　八木澤芳彦
イラスト ―― 佐久間良一　川上　富也　桜　玉吉　宮嶋美奈子　城戸　房子　もろが　卓　前田　実緒　山口　志乃　大賀　葉子　岩村　実樹　髙橋キンタロー

情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい！ MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために〝MSXマガジン情報電話〟を開設しているのだ！ 24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ！

東京
☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン7月号は6/8発売! 予価380円

おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキーMSXマガジン編集部「○○○」係

MSXマガジン 1988 6
昭和63年6月1日発行 第6巻 第6号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-2 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03-486-7111(大代表)
☎03-486-4505(編集部)
定価 380円